
Advanced Dungeons & Dragons ®
2nd Edition
FORGOTTEN REALMS ®
Coffret
LES RUINES DE MONTPROFONT
TSR





Accessoire officiel

Guide de campagne de Montprofont

Voici le guide ultime pour s'aventurer dans Montprofont, complété par de nouveaux PNJ, de la magie et des règles nouvelles, destinés à étendre davantage les donjons.





LES RUINES DE MONTPROFONT

Guide de campagne de Montprofont

Dédicace

Cet ouvrage est dédié à Chris Anthony et Leo Sandberg, avec mon amitié et mes remerciements ; et aussi à Mikael, le titan de Titan !

Remerciements

Merci à Andrew Dewar, Rob Findlayson, David Mattinson, David Mocek, Tim Turner, Ken Woods, et particulièrement à Victor Selby : pour avoir exploré Montprofont, et avoir stimulé l'imagination de son créateur dans les premiers temps.



LES RUINES DE MONTPROFONT

Guide de campagne de Montprofont

par Ed Greenwood

Table des matières

Crédits

Conception : Ed Greenwood
Révision : Steven E. Schend
Illustration de la boîte
et de la couverture de ce livre : Brom
Illustrations intérieures : Karl Waller
Conception graphique : Dee Barnett
Cartographie : Diesel, Steve Beck
et David Sutherland
Production : Hans L. Kötz
Composition : Alejo Torres, Luis Ogg
Traduction : Christophe Célerier
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 86009 015 X

1060F



Montprofont ? Ah oui. Un bel endroit pour s'amuser, le plus fameux des champ de bataille. On peut y gagner une réputation d'aventurier vétéran ; mais c'est aussi le plus grand charnier connu dans tout Féerune aujourd'hui.

— Elminster de Valombre

Et sur ces mots joyeux du Vieux Mage, nous vous souhaitons la bienvenue. Bienvenue dans l'un des plus vieux donjons : les vastes couloirs sombres et patients de Montprofont. Il s'agit d'un ensemble de catacombes de neuf niveaux connus, et de plus de quatorze sous-niveaux, un royaume complet situé sous Eauprofonde, la plus grande cité des Royaumes. Depuis ses débuts en 1975, Montprofont a défié, diverti, et quelquefois horrifié les joueurs des jeux DUNGEONS&DRAGONS et ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS. C'était le premier donjon de la campagne encore jeune des FORGOTTEN REALMS, et il reste aujourd'hui un endroit dangereux et actif.

Neuf niveaux ? Quatorze sous-niveaux ? Comment fait-on rentrer tout cela dans une boîte ? Nous avons demandé un peu d'aide dimensionnelle à Elminster, et il a simplement dit : « Et bien (hum), et bien on ne peut pas. » Donc, le coffret intitulé *Les Ruines de Montprofont* fournit une introduction aux niveaux les plus proches de la surface et les mieux connus de Montprofont, s'en tenant largement aux zones qui ont été explorées jusque alors. Même ainsi, ce qui rentre dans ce coffret en contient assez sur Montprofont pour rendre les avides explorateurs de donjons occupés pendant des années !

Nous avons laissé de la place pour que chaque MD fasse de Montprofont son propre et unique décor. De nombreuses zones sont laissées inexplorées par nous, mais sont rendues périlleuses par des MD qui créent de nouvelles horreurs et de nouveaux dangers. Il faut que les énigmes concordent de façon certaine avec la saveur, les secrets, et le tempérament de chaque campagne. Nous avons aussi laissé de côté certains secrets, à la demande d'Elminster. Il nous a dit durement que des aventuriers beaucoup trop nombreux apprenaient à lire ces jours-ci. Cela n'apporterait rien à la mémoire de certains amis, tombés dans Montprofont il y a longtemps, si tous les guerriers qui manquent d'expérience entraient avec désinvolture dans ses profondeurs, et revenaient croulant sous le poids de l'or trouvé, simplement parce qu'ils auraient pu lire le maximum dans ces pages. Nous vous recommandons hautement de suivre les ordres sévères des archimages, laissez donc quelques zones d'ombres sans y toucher. Faites-nous confiance.

Où l'on trouve tout

Que trouve-t-on ici, et où ? Dans cette boîte vous trouverez quelques cartes saisissantes et à grande échelle sur les trois premiers niveaux de Montprofont. Il y a également huit fiches de *Bestiaire Monstrueux* mettant en lumière de nouveaux monstres de Montprofont, et huit fiches cartonnées qui sont autant de « tours dans le sac d'un MD ». Bien sûr, il y a également les deux livres sur Montprofont, remplis de mystère, d'aventure et d'excitation pour occuper vos paladins pendant des lustres.

Vous êtes maintenant en train de lire le gros livre sur « toutes les choses que vous devez savoir » : *le Guide de campagne de Montprofont*. Il contient des renseignements détaillés sur les cartes de Montprofont, les « clefs du donjon ». Le *Guide de campagne* vous présente tout ce que vous trouverez dans Montprofont, qui vous rencontrerez dans les donjons ou dans la cité de la surface, ainsi que les sorts et objets magiques pertinents que vous trouverez. Ce livre contient enfin des directives d'expansion afin de créer de futures aventures et des zones plus profondes de Montprofont, pour que vos aventures ne s'arrêtent que lorsque vous l'aurez décidé.

L'autre livre contient des *Aventures dans Montprofont*. Ces aventures sont conçues pour être utilisés dans « le plus profond de tous les donjons », mais on peut s'en servir dans n'importe quelle campagne.

Il y a des fiches de nouveaux monstres : mais ça, vous savez quoi en faire. Si le texte mentionne un monstre du *Bestiaire Monstrueux* que vous n'avez pas, consultez le **Guide des Monstres** du livret *Aventures dans Montprofont* pour obtenir un résumé prêt à utiliser. S'il n'y est pas, vous pouvez toujours le remplacer par une autre bête.

Oh oui, les fiches. Il s'agit d'aides d'aventures toutes prêtes pour un MD qui détaillent les pièges, les rencontres et autres choses diverses que l'on lâche au milieu de n'importe quelle aventure, pour rendre les choses plus vivaces et excitantes. Séparées du livre pour qu'on y accède plus facilement, on peut les mettre sous le coude, ou appuyées contre les plans et les tableaux habituels, afin de pouvoir les voir (et les utiliser !) tout le temps.

Comment utiliser Montprofont

Les MD expérimentés sortiront tout le contenu de la boîte, le liront et changeront joyeusement ceci ou cela afin que cela s'accorde avec leur campagne ; puis ils entraîneront sans attendre les PJ directement dans leurs coins favoris du donjon. C'est le rôle d'un donjon de cette taille : votre propre terrain de jeu pour des explorations de tunnels suivies et palpitantes, avec AD&D.

Les MD moins expérimentés peuvent être un peu submergés par tout ce qu'ils voient dans la boîte et cette section est faite pour eux. Ne vous évanouissez pas à la vue de tout ce matériel : vous n'aurez pas besoin de tout en même temps. Regardez simplement tout, décidez quelle partie du donjon vous voulez utiliser en premier et oubliez tout le reste pour l'instant. Le chapitre sur les rumeurs est idéal pour intéresser des PJ à Montprofont. Les aventures pour débuter sont idéales pour amener dans le donjon des PJ qui sont déjà à Eauprofonde. Bien que le donjon fut construit à l'intérieur des Royaumes, et soit relié directement à Eauprofonde, les MD ambitieux peuvent le relier à leurs propres environnements de campagne, et à leur propre cité.

Vous avez choisi un endroit ou une aventure ? Bien : lisez-le consciencieusement, longtemps avant de le jouer. Gardez à portée de la main les pages du *Bestiaire Monstrueux* dont vous aurez besoin : vous gagnerez le temps passé à vous y reporter, et cela vous assurera que tous vos renseignements sont accessibles. Vérifiez les choses dont vous n'êtes pas sûr au sujet des règles et notez les choses qui sont épineuses, ou dont vous avez du mal à vous rappeler ; comme : « Lancer des torches, voir page 74, *GdM* : on a besoin d'un deuxième jet d'attaque réussi pour enflammer l'huile ; l'huile enflammée fait 2d6 points de dégâts, puis 1d6, puis rien. » Vous verrez surgir de nombreuses occasions d'« improviser », ne laissez donc pas une trop grosse part aux conjectures en plongeant dans Montprofont sans d'abord y être accommodé.

Lisez attentivement la section historique, et le niveau dans lequel vous allez jouer. Si vous voyez des pièces vides, ne vous en faites pas. Lisez le chapitre **Expansion de Montprofont**, et notez les idées pour changer des choses. Le coffret *les Ruines de Montprofont* est conçu pour être dangereux mais il est également conçu pour que les MD fassent de ce lieu le leur, et y installent de futures aventures.

Relisez l'aventure et l'endroit que vous avez choisi encore une fois, juste avant de commencer à jouer. Assurez vous que vous avez toutes les cartes, les livres, les dés, le papier blanc et les stylos dont vous aurez besoin. Si vous êtes nerveux, un verre d'eau vous aidera à garder la gorge claire (mettez-le là où vous ne risquez pas de le renverser sur vos notes !). Prêts ? Alors amusez vous !



L'histoire connue de Montprofont

Les éléments qui sont ici ne sont pas pour les joueurs ; « tout connaître » trop tôt ruinera une grande partie de l'amusement (et du danger) d'apprendre la vraie nature du plus grand donjon de tout Féerune. Les MD peuvent révéler ce qu'ils veulent aux joueurs sous forme de connaissances locales, mais même les vieux Aquafondais connaissent bien peu de la vérité au sujet de Montprofont. Seuls ceux qui sont morts dans ses murs peuvent apprendre aux aventuriers des faits véridiques à son sujet.

Eauprofonde s'est développée autour d'un splendide port naturel qui a donné à cette grande cité son nom : littéralement un trou « d'eau profonde » où les îles protègent une zone d'eaux plus calmes, qui restent profondes très près de la côte. Les îles s'étendent depuis un épaulement du pic connu aujourd'hui sous le nom de Mont Eauprofonde. Sous cette montagne se trouvent les profonds passages d'un endroit justement nommé, presque aussi réputé que la Cité des Splendeurs elle-même : Montprofont.



Le fort d'Halaster et les Basses Voûtes

Les légendes parlent d'un magicien qui arriva des montagnes dans les temps passés, afin d'établir sa demeure dans un endroit isolé des sociétés, des hommes. Certains disent que Halaster Mantenoire arriva du Nethéril, d'autres de l'est. D'autres encore maintiennent qu'il était originaire des Berceterres, des royaumes humains disparus, désormais enterrés sous le Raurin et les Plaines de Poussière Pourpre. On dit que toutes ces terres et leurs habitants ont peuplé à la fois Féerune et Kara-Tur dans les temps sombres et poussiéreux.

Le nom du magicien est même une source de dispute : Halaster est quelques fois appelé « Hilather » dans de vieux textes. Les recherches d'Elminster indiquent que Hilather est le nom originel du Magicien Fou, tandis que le plus noble « Halaster » fut le nom qu'il prit en tant que magicien puissant. On dit qu'Halaster a été à l'origine de la tradition qui consiste à tenir chaque décennie une Foire aux Mages (et la version annuelle plus petite : les Magomachies) dans des endroits des royaumes isolés et qui changent tout le temps. On dit également qu'il a conçu de nombreux sorts puissants, et perfectionné certains procédés et objets, aujourd'hui largement connus et utilisés dans les cercles de magiciens.

Quelle que soit la vérité sur les origines d'Halaster, les histoires racontent toutes le même récit pour ses dernières années. Il a soudain cessé toutes affaires avec les hommes il y a plus d'un millier d'années, et vint au Mont Eauprofonde pour y bâtir sa demeure, accompagné de sept apprentis. Halaster a conjuré et asservi de viles créatures venues d'autres plans, afin de bâtir une tour de magicien traditionnelle encerclée d'un solide rempart de pierre enserrant un vaste jardin, un enclos et des entrepôts. Les Sept, comme les apprentis sont appelés dans les textes historiques, travaillaient les champs et vivaient dans les tourelles inférieures le long du côté intérieur du mur d'enceinte circulaire. Ils ont continué leurs études magiques, mais virent peu leur Redoutable Maître.

Les affaires d'Halaster avec ses serviteurs conjurés le changèrent. Plus Halaster évitait tout contact humain et traitait avec des créatures venues d'autres plans, plus ils devenait étrange. Il devint menaçant, enclin à de longs silences, des rages subites et un comportement anarchique. Il fit creuser à ses créatures des cavernes de réserve, des laboratoires supplémentaires et de longs tunnels de sortie sous sa tour. Ce travail dura des décennies. En fin de compte, les tunnels débouchèrent dans les vieilles cavernes des nains appelées les Basses Voûtes, jadis demeure du clan Melairkyn, disparu depuis longtemps (ce n'était qu'un souvenir évanescent, même à l'époque).

Les Basses Voûtes étaient grandes et vastes, construites à l'échelle d'hommes grands plutôt qu'à celle de nains. Elles gardaient deux antiques mines de mithril connues sous le nom des «Fonds d'Eau », qui s'étendaient loin au-dessous du Mont Eauprofonde. La montagne elle-même était connue des nains depuis longtemps sous le nom de Mont Melairbode, d'après le premier nain qui l'explora et y trouva du mithril. Ses descendants devinrent le clan Melairkyn ; à la fin, les membres du clan moururent tous ou furent éparpillés par les duergars et les drows venus des profondeurs d'Abeir-Toril. Les Basses Voûtes devinrent le repaire d'elfes noirs et de duergars, qui y habitaient toujours quand Halaster se fraya un chemin vers les profondeurs. Dès que le mithril fut épuisé, les duergars partirent. À l'époque du Royaume Déchu, la plupart des drows furent massacrés dans de violents batailles contre les elfes de la surface. On pense qu'Halaster luimême a supprimé les derniers vestiges d'organisation du Peuple Sombre. Les Sept écrivirent souvent dans leurs journaux au sujet des expéditions toujours plus dangereuses que leur maître menait contre les drows ; dans le Nord, aujourd'hui, le terme « Chasse d'Halaster » conserve toujours sa signification de « raid frénétique ou massacre délibéré ». Les Sept ont également fait allusion à certains drows capturés, transformés et réduits en esclavage par Halaster.

Une fois les drows partis ou pervertis de façon magique en de grotesques créatures servantes, Halaster bannit ses esclaves conjurés vers leurs plans d'origine, et se retira complètement dans les souterrains, abandonnant sa tour aux éléments. Ses apprentis curieux, en explorant la tour, n'ont trouvé que des pièges pour les accueillir, attirés par de la magie puissante et des messages énigmatiques insinuant que le « vrai pouvoir » les attendait en dessous.

Un par un, selon leur courage et leurs capacités, les Sept descendirent à la recherche de leur Maître. Ils trouvèrent un monde étrange, dangereux et labyrinthique qui les attendait. Halaster entreposa ses trésors, ses expériences, ses victuailles et choses de première nécessité, ses objets magiques et ses serviteurs dans ces passages souterrains. Il se croyait ici à l'abri des intrusions indiscrètes, des vols et des attaques de voleurs, de brigands hostiles, ainsi que de ses ennemis sorciers.



Halaster envoya ses créatures gardiennes et ses pièges contre les Sept, testant à la fois ses étudiants et les défenses de sa nouvelle demeure souterraine. Après la mort de deux apprentis mineurs, Halaster cessa les attaques et enrôla ses étudiants pour qu'ils l'aident et ajoutent à la sécurité de son royaume souterrain. Halaster retravailla ses sorts d'obstacle défensifs pour permettre à ses apprentis un accès limité à certains lieux de Montprofont en utilisant les *anneaux cornus*.

L'unique apprenti (une femme) qui survécut à sa descente dans Montprofont et revint aux Royaumes de la surface, se coupa de son maître, et fuit cet endroit. Jhesiyra Kestellharpe partit à l'est vers Myth Drannor et finit par devenir la Magistère. Le peu que l'on sait sur Halaster est dû à ses écrits. Les autres apprentis périrent ou devinrent fous à force de vivre à l'intérieur du donjon d'Halaster le dément.

Depuis l'abandon de sa tour de la surface, la colonie qui devint Eauprofonde s'agrandissait jusqu'à deux pas du Fort d'Halaster, le long de la rive du port. Il ne se passa pas longtemps avant que des aventuriers intrépides ne découvrent la tour d'Halaster et les entrées d'origine vers les donjons situés au dessous. À mesure que le temps passa, Halaster et ses apprentis rencontrèrent un nombre croissant d'expéditions exploratrices menées par des aventuriers armés, à l'intérieur de leur repaire souterrain.

À ce que l'on dit, la préoccupation d'Halaster pour sa forteresse obscure affecta son esprit. Il utilisa les couloirs et les nombreux portails magiques pour donner libre cours à ses curieuses habitudes d'errance dans les autres dimensions et à son penchant pour la collection de monstre. Il enrôla ces monstres pour défendre davantage les niveaux supérieurs. Ceux-ci furent ensuite abandonnés, et n'étaient plus utilisés que comme « galerie meurtrière » pour les intrus. Halaster déménagea sa propre demeure et ses laboratoires encore plus profondément dans les vastes ténèbres sans fin.

Au fond des entrailles de Féerune, Halaster devint un vieil homme grand et redoutable qui donnait dans de la magie pouvant accorder l'immortalité. Afin de continuer son œuvre en restant relativement indemne, il créa un double, ou clone, de lui-même, assez tard dans son existence. Il l'infecta avec la « maladie qui ronge » (la lèpre), et le laissa mourir là où il serait trouvé par des patrouilles d'Eauprofonde. Errant dans les salles de Montprofont, il s'amusa en regardant des groupes de voleurs, de voyageurs, de soldats de fortune et de magiciens rivaux se mettre à dos les monstres qu'il avait rassemblés et tomber dans les pièges mortels et malicieux qu'il avait conçus. Il s'amusaient du fait que beaucoup se berçaient de l'idée fausse de sa mort et pensaient pouvoir piller ses donjons sans rencontrer d'opposition.

Personne aujourd'hui à Eauprofonde ou dans Montprofont n'est catégorique au sujet de la vie et de la mort d'Halaster. Beaucoup de ceux qui s'aventures au fond de Montprofont pensent qu'il continue à vivre. Ils disent qu'il regarde depuis les murs, traverse les niveaux les plus bas, et s'amuse grandement de la douleur, de la souffrance, des agissements et du trépas des intrus. Parfois, il aide ceux qui sont perdus en leur offrant une unique torche allumée, ou une dague qui leur dégringole dessus (souvent accompagnée d'un crâne humain en guise de sinistre avertissement). Il cède aux caprices de son humour cruel en jouant des tours, en manipulant les explorateurs comme des pantins sur une scène.

Eauprofonde et plus profond encore...

Quand Halaster arriva pour la première fois, Eauprofonde n'était rien de plus qu'un port naturel à l'ouest de sa tour. Les gens s'installèrent vite ici, le site étant un port de commerce naturel et un arrêt facile sur les routes marchandes menant au sud. À mesure que le temps passa, Eauprofonde s'agrandit au delà d'une simple colonie, et devint une grande cité. Avec elle, s'étendirent les contes et les légendes des repaires situés sous la cité. Montprofont fut connu comme un endroit d'horreur, l'antre labyrinthique de nombreux monstres terribles. La cité en pleine expansion construisit par dessus les ruines du Fort de la surface ; Ses citoyens creusaient maintenant le Mont et ses flancs pour y découvrir ses égouts, ses passages cachés et ses donjons.

Dans de nombreux endroits, la cité qui se développait rencontra le Montprofont, plus vieux et plus sombre, et évita ou embrassa sa présence. Cela devient une habitude, chez certains seigneurs d'Eauprofonde, de libérer les mécréants fauteurs de troubles de leurs oubliettes du Château et de les faire descendre dans les passages largement inexplorés de Montprofont. Ces actes n'étaient en aucune façon la seule utilisation que faisait la Cité des Splendeurs de son royaume souterrain, mais ils répandirent directement la mauvaise réputation de Montprofont dans tout Féerune, ainsi que son titre (probablement faux) du « plus profond de tous les donjons ».

L'un des premiers à aller dans Montprofont et à en ressortir pour pouvoir le raconter, fut un guerrier du nom de Durnan. Il survécut, revint à la surface et détruisit les restes de la tour d'Halaster, depuis longtemps brisée par les batailles des magiciens et autres magies cruelles. Au-dessus de ses débris, il construisit son auberge. C'était un bon endroit pour le commerce près des quais, et Durnan gagna bien sa vie en équipant et approvisionnant ceux qui descendaient pour explorer les profondeurs. Il encouragea les prêtres locaux de Tymora à guérir ceux qui osaient affronter les dangers de Montprofont, contre une rétribution insignifiante.

Durnan et les autres, qui étaient revenus du Grand Dessous, parlaient de richesses et de dangers en grand nombre, et de la grande étendue des souterrains. Beaucoup d'autres, pour des raisons qui leurs sont propres (peut-être s'ennuyaient-ils, ou désespéraient-ils de devenir riches, ou bien ils étaient partis à l'aventure sur un pari, ou il se cachaient des autorités ou de leurs ennemis) descendirent dans le puits situé dans l'auberge de Durnan, le Portail Béant.

Naguère, des criminels vivaient de leur plein gré dans le donjon : la Guilde des Voleurs d'Eauprofonde possédait une citadelle à l'intérieur des flancs escarpés du Mont Eauprofonde. Établie dans un « niveau supérieur » de Montprofont, garnie de pièges, de gardiens, de passages secrets et d'œils-de-bœuf, la Guilde réussit à protéger sa citadelle des monstres errants libérés par Halaster. Pendant un temps, cette zone remplie de pièges fut connue sous le nom de « Citadelle de la Main Sanglante », baptisée d'après le surnom du Maître de la Guilde. La Guilde fut ensuite chassée de la cité, mais on ne savait pas si les Seigneurs contrôlaient désormais l'ancienne citadelle de la Guilde. Était-elle détruite ou était-elle restée déserte ? voilà des questions qu'il valait mieux poser (et auxquelles eux seuls pouvaient répondre) aux monstres errants qui retournèrent rapidement habiter ce vaste donjon.

À part Durnan, d'autres revinrent du « plus profond donjon » des Royaumes, et profitèrent de la richesse et des aventures qu'ils avaient trouvées là-bas. Mirt « l'Usurier » est allé jadis dans les passages de Montprofont, et en est revenu encore plus riche pour raconter son histoire. Dans la ville, on pense largement (et à juste titre) que Mirt est l'un des Seigneurs d'Eauprofonde, et ne s'aventure plus beaucoup ces derniers jours hors de la salle de bar d'une bonne taverne. Il se rappelle cependant ses jours aventureux avec tendresse, et on trouve son symbole de marchand (une tête de loup entourée par un dragon mordant sa propre queue) sur les portes et les enseignes de nombreux magasins d'Eauprofonde qui vendent des armes et du matériel pour aventuriers. C'est un point d'honneur pour tout magasin fourni par Mirt de ne jamais tomber à cours de torches, de dagues ou de rouleaux de corde de 60 mètres de long.



Les contes de Montprofont

Tard dans la nuit, quand les lampes éclairent peu et vacillent, et que le vin commence à se tarir, les tavernes d'Eauprofonde résonnent de récits sauvages sur la façon dont tel mage ou tel voleur, ou telle bande d'aventuriers est descendue dans Montprofont, et ce qui leur est arrivé là-bas. Presque tout le monde a sa version de « ce qui est arrivé à la Compagnie du Griffon Gris » ou sur « la façon dont mon grand oncle Jareth a échappé de justesse à l'étreinte de 26 maedars et méduses », à l'intérieur des salles de Montprofont.

Les meilleurs récits, bien sûr, sont ceux qui se terminent avec le retour sain et sauf des aventuriers chargés de pierres précieuses, de pièces d'or, de lames magiques et de belles armures. Rarement, les histoires parlent de choses plus magnifiques comme l'escargot géant argenté chevauché par la Compagnie du Couperet aux alentours de Château Duguet. De nombreuses bandes d'aventuriers émergent relativement indemnes des profondeurs, y compris la bien aquafondienne Compagnie des Voyageurs Affolés, et les célèbres Chevaliers de Myth Drannor.

Beaucoup plus ordinaires sont les récits poignants sur ceux qui y entrent et n'en sortent jamais, ceux que l'on retrouve morts, ou les pauvres âmes perdues et rendues folles dans les profondeurs. On porte souvent un toast silencieux à la mémoire des moins chanceux : les elfes de la Bannière Joyeuse, les nains des Haches Rouges et Noires et les hommes de la Compagnie du Dragon d'Argent, de la Compagnie de l'Ours Brun et de la Confrérie de l'Hydre.

Priez vos dieux, braves aventuriers, pour ne pas finir comme eux…

Port-aux-Crânes

Les Seigneurs d'Eauprofonde ignorent beaucoup des problèmes et des soucis de ceux qui explorent Montprofont, s'inquiétant moins au sujet des explorateurs de donjon, que de la cité et des voleurs en son sein. Ils ferment également les yeux sur une installation à l'intérieur du donjon sur une échelle encore plus grande : une communauté marchande complètement anarchique située dans les profondeurs, et que l'on appelle Port-aux-Crânes. Les sombres voies navigables des profondeurs, transformées magiquement par les grands portails d'Halaster, sont reliées aux Grottes Marines Sud du Mont Eauprofonde. On accède aux Grottes Marines, contrôlées par les Seigneurs, grâce à un grand treuil, qui peut même soulever les bateaux de mer les plus grands, d'une voie navigable à une autre. Le remorquage coûte à un capitaine de vaisseau 50 po par utilisation, sans que l'on prenne en compte les responsabilités pour les dégâts infligés au bateau. C'est un petit prix à payer pour la plupart des capitaines, si l'on considère leurs chargements et leurs opportunités commerciales. De nombreux capitaines peu scrupuleux utilisent Port-aux-Crânes pour entrer et sortir clandestinement un chargement des cités drows, ainsi que des colonies d'êtres plus ténébreux qui habitent au delà de Port-aux-Crânes la sombre. Les Seigneurs ont interdit l'esclavage dans la région d'Eauprofonde, mais ferment les yeux lorsque des personnes louches et difficiles à supporter sont sorties clandestinement par cette route. Le treuil relie « le Bassin Crâne », l'une des extrémités du Sargauth, la Rivière des Profondeurs, jusqu'au bassin protégé situé le plus à l'intérieur de la Grotte Marine Sud.

Des rumeurs sur une cité dans les profondeurs de la terre circulent toujours autour d'Eauprofonde, et même le nom de Port-aux-Crânes apparaît dans certaines chansons à boire des tavernes. Nombreux sont ceux qui considèrent simplement l'endroit comme un port de pirates légendaire, plein de débauches et de dangers. La plupart des citoyens d'Eauprofonde ne connaissent rien de ce serpent situé sous leurs caves. À moins qu'on ne leur montre directement que cet endroit existe. « Vous ne pensez tout de même pas faire croire aux gens que le fameux repaire de pirates de Port-aux-Crânes se trouve sous leurs pieds, n'est-ce pas ? »



Commencez avec l'idée qu'Eauprofonde est une grande cité portuaire tolérante et riche, visitée par de nombreux marchands et voyageurs durant chaque saison, sauf pendant les rudes mois d'hiver. Les arts sont prisés à Eauprofonde, et la plupart des travaux d'artisanat brillent sur les marchés de la ville. Comme le dit le dicton ironique : « on peut acheter n'importe quoi à Eauprofonde, du moment que l'on a suffisamment de pièces ». L'argent est roi dans la Cité des Splendeurs, avec 76 familles nobles, riches et puissantes, dont la fortune et le pouvoir sont issus, dans tous les cas, de la réussite commerciale. Il y a une pléthore de guildes et d'individus dont la fortune peut acheter des villages entiers, ailleurs dans les Royaumes (et qui peuvent déjà posséder la moitié du Nord civilisé, même aujourd'hui).

On tolère une grande diversité de comportements, de vêtements, de croyances et d'intérêts dans une telle cité carrefour, éclectique et dirigée par le commerce. Les aventuriers sont toutefois avertis que la liberté et la tolérance s'arrêtent brusquement là où commencent les actes qui coûtent aux autres de l'argent pour les réparer. À part les Seigneurs d'Eauprofonde, rares sont ceux en vie dans les Royaumes aujourd'hui qui possèdent assez d'argent pour se payer la loyauté d'un quelconque membre des Sentinelles (la police), ou de la Garde (l'armée régulière) de la ville. Les Seigneurs, dont les identités sont hautement tenues secrètes, marchent incognito parmi les habitants de la ville, leurs oreilles et leurs yeux ouverts ; et la justice dans cette ville a tendance à être à la fois juste et rapide ; sois prévenu, homme peu respectueux des lois.

La plupart des Aquafondais ont entendu des récits sur le célèbre Montprofont : soit des récits effrayants, racontés dans les rues par des garnements ou des vieilles commères, soit des récits encore plus effroyables racontés par les visiteurs tardifs des tavernes de la ville. La plupart des citoyens (et des visiteurs qui vont et viennent, comme les marchands ambulants) peuvent vous raconter deux ou trois histoires de morts, de danger, d'horribles monstres et de magie, au sujet des repaires situés sous la cité. Il existe même une taverne qui s'appelle les Entrailles de la Terre, où l'on célèbre les exploits des braves qui ont fouillé le donjon de Montprofont, et où de jeunes durs se rassemblent pour se vanter et fanfaronner à propos de



leurs propres exploits dans les souterrains.

Dans une campagne établie, les personnages-joueurs devront trouver des aventures à la fois dans la ville, et dans le donjon situé sous cette dernière. En fait, leurs actions dans un endroit peuvent les mener vers de nouveaux défis dans l'autre. Comme le fit jadis remarquer le grand archimage aquafondais Khelben « Bâton Noir » Arunsun : « ce qui est aujourd'hui la plus grande cité des Royaumes se trouve audessus de ce que les aventuriers et les bâtisseurs jugent comme le plus grand complexe souterrain de Féerune. Souvenez-vous de ce qui est au-dessus et de ce qui au-dessous ; car si grandes sont la couleur et la richesse de Montprofont, et si grandes la bassesse et la sauvagerie pures d'Eauprofonde, qu'il peut être difficile de les distinguer lorsque les ténèbres les enveloppent toutes deux. »

Eauprofonde est un endroit vaste et vivant ; beaucoup trop grand pour rentrer dans n'importe quel supplément, y compris celui-ci. Dans ces pages, le lecteur trouvera encore et encore des références sur les gens, les lieux et les choses de la surface. Ces renseignements ne seront pas détaillés dans ces pages, sauf lorsqu'ils touchent directement Montprofont. Utiliser Montprofont comme un « donjon infini » existant dans une limbe, ou le placer dans un autre décor de campagne déjà développé, est aisément faisable ; bien que créé avec les Royaumes, le repaire d'Halaster est suffisamment complet pour être utilisé dans n'importe quel plan ou sur n'importe quelle planète. Nous conseillons fortement à tout MD dirigeant une campagne dans les Royaumes, d'avoir à portée de main le supplément FR1 *Eauprofonde et le Nord*, et d'être familiarisé avec Eauprofonde avant de commencer à jouer. L'Aventure dans les Royaumes Oubliés peut également s'avérer utile, mais il n'est pas indispensable.

Dans cet ouvrage, les chapitres intitulés **Le Portail Béant**, **Entrées et Sorties** et **PNJ importants d'Eauprofonde**, parlent des personnes et des endroits de la ville. On y trouve également des renseignements sur les égouts d'Eauprofonde. De nombreuses aventures commencent, se terminent, ou passent par des endroits de la ville ; il faut que tout MD qui dirige une campagne de jeu de rôles suivie, soit au moins suffisamment familiarisé avec Eauprofonde pour que les personnages-joueurs soient capables de l'utiliser comme « base », pour se procurer des fournitures, de l'entraînement, des conseils et (sans aucun doute) des soins et des renforts.

Le chapitre traitant des **Rumeurs de Montprofont** doit être utilisé pendant une partie qui se déroule à Eauprofonde. Les MD qui ne sont pas accoutumés à la cité doivent lire le chapitre pour se faire une idée de la politique, des événements actuels, et de la vie dans la cité.



La seule entrée largement connue et facilement accessible au grand public menant à Montprofont est une certaine auberge à la mauvaise réputation située près des quais d'Eauprofonde : le Portail Béant (dont le propriétaire est un certain Durnan «le Vagabond»). Il s'agit plutôt de la seule entrée connue qui soit accessible à ces gens du grand public suffisamment désespérés ou dérangés pour essayer d'entrer dans les souterrains.

Le Portail est un bâtiment sans plan défini, miteux, tapissé de bleu, et fait de boiseries et de colonnes en bois sculptées de façon uniforme. Il se trouve deux portes après la taverne de la Chope Vide, juste à côté de la Maison des Plaisirs de Mère Salinka. L'auberge repose carrément sur le site de la tour et des entrepôts fortifiés, disparus depuis longtemps, de l'archimage Halaster Mantenoire.

Vous pouvez en savoir plus au sujet de Durnan et de l'auberge dans le supplément FR1 *Eauprofonde et le Nord*. Nous avons volontairement omis dans ces pages les détails sur l'auberge elle-même, afin de laisser libre cours aux MD pour personnaliser cet endroit obscur et anarchique.

L'aubergiste et ses employés

Cette section donne des renseignements sur les PNJ importants que l'on trouve au Portail Béant. Seules les caractéristiques possédant un score exceptionnel de 16 ou plus sont données ici. De brèves informations et «références d'interprétation» pour les PNJ suivent les caractéristiques. Dans les entrées ci-dessous, «hh» signifie homme humain, et «fh» signifie femme humaine.

Durnan hh G18 : CA 2 ; VD 12 ; pv 117 ; TAC0 3 ; #AT 2 ; Dég 1-4 (dague), 1-6 (hachette) ou 1-8 (épée longue) ; For 18/34, Con 17, S 16 ; AL NB.

Durnan est en secret un Seigneur d'Eauprofonde, et il est également incognito à la tête des Écharpes Rouges, un groupe de justiciers. Il parle peu et porte toujours des *bracelets de défense CA 2*. Lorsqu'il était plus jeune (il a environ 45 ans maintenant), on pensait que Durnan était un «barbare réfléchi», et il connaît de nombreux sorts, armes et astuces de combat, de tous les coins de Féerune, y compris la plupart de ceux de Kara-Tur et des steppes de la Horde.

Il est habitué aux aventuriers bagarreurs et puissants qui essaient de marcher sur ses plates-bandes et celles de ses clients, et il devrait être capable de faire face à tout ce que les PJ lui feront. Durnan a toujours au moins une arme magique cachée sur lui, en plus de toutes les armes qu'il porte au grand jour. Lui et sa famille seront armés et porteront divers anneaux protecteurs (par exemple, *retour de sorts*) et amulettes protectrices (par exemple, *amulette de néphrite*), à chaque fois qu'on les rencontrera. Nous encourageons le MD à distribuer ces objets selon son choix.

Mhaere fh P4 («Main secourable» de Lathandre) : CA 8 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (gourdin) ou 1d6 +1 (masse) ; Dex 16, S 17, Cha 16 ; AL NB.

Mhaere a accès à son vieux *fléau* +2, son armure de plates et 1d4 parchemins de soins.

Les sorts typiques qu'elle possède sont (3, 2) : *injonction, guérison des blessures légères* x2, *lame enflammée, immobilisation des personnes.*

Mhaere Dryndilstann, la femme de Durnan, est née à Padhiver et est une femme dévouée et calme, âgée de 30 ans, et qui possède une volonté de fer et des mains compétentes à la fois pour soigner et pour semer la mort en combat.

Tamsil fh G2 : CA 7 ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (dague) ou 1-6 (épée courte) ; Dex 17, Con 16, Int 16, Cha 16 ; AL CB.

Tamsil, la fille de Durnan et de Mhaere, a 16 ans. Elle est entraînée par son père pour posséder quelques talents de guerrier, ne serait-ce que pour se défendre contre certains clients turbulents du Portail Béant.

Durnan a toujours au moins un prêtre de Tymora en service à l'auberge. Il paie au temple une rétribution quotidienne, et les clients (comme les PJ blessés) qui ont besoin des sorts de guérison du temple les recevront. Bien sûr, en échange de ces sorts, le temple s'attend grandement à des donations supplémentaires (c'est-à-dire pour le prêtre, sur le champ : pas de crédit !). Ces prêtres ne pénétreront jamais dans Montprofont.

Quatre guerriers ou plus, loyaux envers Durnan, et du 4ème au 6ème niveaux, se trouvent tout le temps dans la salle du bar, se faisant passer pour des clients. Considérez-les comme armés, dangereux et incroyablement loyaux envers Durnan. Tout sort de charme lancé sur eux sera instantanément brisé par des ordres visant à gêner, désobéir, voler ou blesser Durnan ou sa famille.

Les puits

L'auberge a en fait deux puits permettant d'accéder à Montprofont. Le premier est un puits «asséché» et ouvert, de 12 mètres de diamètre, situé dans la salle de bar principale. Ce puits se trouve entre le bar et la plupart des tables pour dîner. Il y a également un puits «humide», moins connu, dissimulé dans une pièce à l'arrière. Le puits humide ne fournit à l'auberge que de l'eau non potable, et mène dans une section du donjon qui n'est pas détaillée ici. Elle peut être développée par des MD créatifs ; ses passages se connectent avec les égouts de la cité en plusieurs endroits. Les passages transversaux du puits «humide» donnent aussi un accès indirect vers le plan d'Hadès au moyen du Bassin des Pertes, si de quelconques aventuriers sont assez fous pour souhaiter aller là-bas.

Le puits «asséché» est l'entrée principale vers Montprofont. Son extrémité est surmontée par un cercle/rempart de pierre de 30 centimètres d'épaisseur, à hauteur de taille, qui empêche les clients titubants et les bonbonnes qui roulent de visiter le donjon sans le vouloir. Des torches allumées sont toujours placées dans les fixations situées autour du rebord extérieur de ce cercle, et un palan massif est suspendu depuis un linteau de pierre situé au dessus du puits, caché parmi les poutres du plafond. Depuis le rebord du muret jusqu'au sol sablonneux de la «Porte d'Entrée» circulaire du donjon, se trouve une fosse qui tombe de 42 mètres.

Ceux qui osent traverser Montprofont arrivent vêtus et équipés comme ils le souhaitent et paient à Durnan une pièce d'or par tête pour être descendus dans le puits situé au centre de la salle. Généralement les clients qui sont ici regardent les aventuriers, parient dessus ou leur portent un toast. Le puits n'est éclairé que par les torches du haut, et il faut que les aventuriers possèdent leurs propre source de lumière pour voir une fois qu'ils auront été descendus de plus de 15 mètres dans le puits.

Ils sont descendus dans un endroit au sol sablonneux et aux murs de pierre décorés par les fragments de nombreux boucliers vieux, rouillés, et fragiles. Ces derniers sont inutiles durant un combat, mais tombent à pic pour faire du bruit lorsque l'on frappe dessus. C'est ce que l'on fait généralement pour prévenir les gens de la salle au-dessus que quelqu'un est en vie au-dessous et veut être remonté.

La première expédition dans les donjons remplit d'appréhension les magiciens aussi bien que les guerriers. Au fur et à mesure que la corde glisse des doigts des aventuriers, ils savent qu'il leur en coûtera à chacun une pièce d'or pour être remonté (et que de nombreux dangers les attendent quelque part, dans l'obscurité qui les entoure). On chante souvent depuis la salle au-dessus la bénédiction de Tymora alors qu'ils commencent leur expédition mortelle, afin qu'ils puissent y gagner une grande chance ou une mort soudaine. «Les dieux, dit-on, nous observent tous, et rient parfois comme des déments.» Comme certains magiciens, tel Halaster Mantenoire. «Que la chance de Tymora soit avec vous, dis toujours Durnan aux aventuriers avec une certaine ironie, tout en prenant leurs pièces. Vous en aurez certainement besoin.»



Ce chapitre fournit un résumé tout prêt au MD sur les diverses entrées et sorties reliant Montprofont à ses alentours. Il existe une grande variété d'entrées et de sorties, dont certaines ne permettent de voyager que dans une direction. Nous conseillons vivement au MD de changer l'accès aux passages souterrains comme bon lui semble. Si une entrée ou une sortie semble trop pratique, quel que soit le moyen, bloquez-la de façon temporaire, voire permanente.

À part les puits du Portail Béant, dont nous avons parlé précédemment, Montprofont est relié aux égouts d'Eauprofonde à plusieurs endroits. Ces égouts sont à leur tour reliés à une grande majorité de lieux d'Eauprofonde ; par les connexions quotidiennes, évidentes ou compliquées, avec les bâtiments individuels, mais aussi au moyen de puits d'accès et de locaux de service. Pour obtenir une carte générale de la disposition connue des égouts, nous dirigeons les MD vers la couverture intérieure du supplément FR1 *Eauprofonde et le Nord*. La carte des égouts n'est pas nécessaire pour partir à l'aventure dans Montprofont ; si les PJ choisissent cette route, les MD peuvent concevoir leur propre carte, ainsi que des nouveaux points d'entrée uniques vers les passages souterrains.

Les égouts relient également Montprofont à plusieurs autres passages souterrains célèbres de la ville. Le premier est celui qu'on appelle le « Donjon de la Crypte », qui se trouve sous la Cité des Morts, et dans lequel on entre grâce à un escalier secret situé dans une des cryptes. La deuxième série de donjons aquafondiens indépendants de Montprofont, est le grand complexe bien gardé et situé sous le Château.

Montprofont est en plus relié (via l'Escalier Qui Tombe) aux cavernes et aux tunnels de réserve situés plus haut dans le Mont Eauprofonde, lui-même situé à l'ouest du Château et du Palais de Piergeiron. Ces passages souterrains relient le Château, Montprofont et le Palais aux « Ports Cachés » des Grottes Marines. Les caves des tours situées le long du Mur du Mont et l'Aire du Pic avec ses stalles à griffons, sont également rattachés à ces passages souterrains. Ces endroits sont tous contrôlés par la Garde de la Cité, les troupes armées des Seigneurs d'Eauprofonde, et ne sont pas décrits dans cet ouvrage. Il suffit de dire que les Seigneurs s'opposent à la présence de groupes d'aventuriers à l'intérieur de ces chambres et tanières privées, et ne permettent pas qu'on y accède, sauf dans les circonstances les plus extrêmes.

Les niveaux inférieurs de Montprofont contiennent des parties du Sargauth, le Fleuve Sous la Montagne, son cours ayant été changé magiquement par Halaster. Cette voie navigable relie Montprofont aux Tréfonds de la Mer des Épées, loin au-dessous, et à la Mer des Épées elle-même, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur du port d'Eauprofonde.

Des hommes-poissons alliés aux Seigneurs de la ville patrouillent dans le port, lui-même fréquenté par des elfes aquatiques et des marchands d'autres races marines intelligentes. Il y a un phare noyé dans le port, et des hommes-poissons patrouillent autour. Une patrouille normale sera composée de 12 à 14 hommes-poissons montés sur des hippocampes géants.

Les Tréfonds de la Mer des Épées, le vaste réseau de tunnels souterrains asséchés qui s'étend sous le fond de l'océan depuis la Côte des Épées, sert pour le moment d'abri à une bataille qui dure depuis longtemps et qui met en scène trois camps. Le conflit implique une nation de svirfnebelins (aidée par la race sans visage peu connue des thaaluds, appelés aussi les « Perceurs de Tombes »), des troupes de drows avançant encore une fois dans cette région, et certains aboleths et leurs servants mauvais.

De nombreux portails, soit fixes ou mobiles, soit constants ou périodiques, relient également Montprofont avec d'autres endroits de Féerune (et même d'autres plans d'existence). Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre suivant : **Les portails de Montprofont**.

Premier niveau

Égouts : D'innombrables connections entre les égouts d'Eauprofonde et les passages de Montprofont représentent grandement ce qui se dit dans les tavernes de la ville. On soupçonne que de nombreux liens de cette sorte fonctionnent encore, et sont tenus secrets par les guildes et les organisations de l'ombre qui les contrôlent.

- Xanathar, un tyrannœil qui dirige sa guilde de voleurs indépendants depuis son repaire caché dans les égouts, utilise de façon indéniable au moins un accès vers Montprofont.

- La seule liaison connue entre les égouts et le donjon qui n'est pas « contrôlée », se trouve dans la grande branche des égouts appelée le « Bras du Quai », partie parallèle aux quais au nord de la Rue de la Navigation. Cette canalisation se divise près du Manoir de Mirt, et continue sa course pour se raccorder avec d'autres canalisations, dans une pièce de jonction située sous une impasse à droite de la Promenade de Nelnuk.

Elle est reliée au premier niveau de Montprofont, à un endroit que l'on atteint d'habitude en descendant un caniveau, puis en s'enfonçant dans les égouts situés sous la « Glissade », une allée pentue nommée ainsi du fait de l'usage divertissant qu'en font les enfants du coin les hivers où il y a de la glace. Une petite porte secrète sur un des murs de côté de la canalisation s'ouvre sur un passage où l'on doit ramper, qui serpente et se tord petit à petit à travers les restes des vieilles caves murées, oubliées et hantées par les rats. Ce chemin descend jusqu'à un cul-de-sac qui se trouve 9 mètres sous le passage où l'on doit ramper. Ce passage horizontal de 90 cm x 90 cm x 1m80 se trouve au-dessus de la Salle n° 20 du Niveau Un : la pièce de la Statue Macabre.

Le plafond de cette pièce mesure 18 mètres de haut, et ce qui reste de la statue mesure 12 mètres de haut. Le passage où l'on doit ramper mentionné ci-dessus possède une trappe secrète au sol, qui s'ouvrira sous un poids de 150 kilogrammes ou plus, la trappe secrète pivotante s'ouvrant juste au-dessus de la statue ! Plusieurs pointes de fer sont fermement placées le long du passage, mais aucune échelle de corde ni fil ne sont là pour aider les explorateurs à descendre ; de plus, ils ne pourront éviter facilement les décharges électriques de la statue !

Cette porte secrète se ferme toute seule, 2d6 jours après qu'on l'ait ouverte, même si elle est bloquée. Halaster finit par venir dans les parages, et s'occupe de tous les obstacles en travers de la porte, la remplaçant même si nécessaire.

On peut facilement la fermer du dessus, en tirant sur un câble de fermeture relié à une poulie, système révélé par un panneau coulissant qui s'ouvre en même temps que la porte. Pour la fermer d'en bas, on a besoin de grandes perches pour pousser, et de beaucoup de force et de sueur.

Voies navigables : Aucune voie navigable convenable ne relie le premier niveau de Montprofont à la surface, mais il y a un point d'eau qui représente quelques risques pour les explorateurs.

- La pièce n° 31 du Niveau Un de la carte est un couloir en direction de l'est, qui des-



cend abruptement, avec une pente à 30 %. Il s'aplanit pendant 9 mètres, puis descend encore sous la forme d'un escalier raide de 4 m 50, avant de s'enfoncer dans l'eau.

L'eau est glaciale, mais claire et inhabitée. Les côtés du plafond y entrent en pente, et le passage continue sous l'eau pendant 13 m 50. Les personnages en armure peuvent marcher en ayant pied, mais il n'y a aucune lumière ou indication disant qu'il s'agit d'une espèce quelconque de sortie.

Sous l'eau, les escaliers descendent encore pendant trois mètres, et cèdent la place à un sol dallé et plat qui se dirige vers l'est, sur 20 mètres. Puis ce sol redevient un escalier, montant très brusquement en une volée de marches qui sort de l'eau presque aussitôt. Elle continue jusqu'à une cheminée équipée d'un treuil, d'une grosse corde et d'un grappin, qui monte jusqu'à un étage sans balustrades. Tout au bout de cet étage se trouve un passage voûté caché par des rideaux. De la lumière filtre depuis un endroit situé derrière. Les PJ ont atteint une cave du Portail Béant.

Portails/Téléporteurs : En plus des nombreux téléporteurs internes installés par Halaster, il existe un certain nombre de portails qui permettent d'accéder instantanément à ce niveau de Montprofont.

• La Route de Myth Drannor : il s'agit de quatre portails à sens unique depuis les ruines du Manoir des Dompteurs de la cité de Myth Drannor. Ces portails amènent les PJ dans une sombre section d'un long couloir de ce niveau de Montprofont. Voir le **Tableau des Portails Miroirs** pour connaître le lieu d'arrivée exact des PJ.

La cité en ruines de Myth Drannor se trouve dans les lointaines terres de la Langue du Dragon. Le « donjon » des Dompteurs est détaillé dans le *Décor de campagne des Royaumes Oubliés*, aux pages 45-51 du *Livret de référence du MD*.

On actionne ces portails en traversant les miroirs aux endroits suivants : n° 11 (l'extrémité est de la plate-forme du bassin située au sud de la salle n° 10), ou les salles n° 8 et n° 20. Tous les miroirs sont exposés et repérés facilement, cachés au départ derrière des tapisseries aujourd'hui manquantes.

Les *portails-miroirs* sont toujours actifs, emmenant ailleurs et sans encombre toutes les personnes (et leur équipement) qui touchent ces miroirs. À moins que les PJ ne conçoivent ou ne découvrent de puissants sorts pour contrôler les portails, un tel voyage est toujours à sens unique. Chaque fois qu'on utilise un *portail-miroir*, le MD doit lancer secrètement 1d12. Quel que soit le résultat, le portail suivra cette destination pendant 1 tour. Ensuite, le MD doit relancer le dé pour voir si la destination change.

Tableau des portails-miroirs

1-4 : Destination au choix du MD (lieu en surface ou souterrain, n'importe où sur Féerune ; ceci peut changer de temps à autre à la discrétion du MD).
5-9 : Les personnes apparaissent dans le couloir marqué XX sur la carte du Niveau Un de Montprofont (à gauche de la salle 11).
10-12 : Les personnes sortent par l'un des deux autres *portails-miroirs* dans le complexe des Dompteurs.

Ces portails furent à l'origine installés pour amener les expéditions parties capturer des monstres dans les recoins de Féerune. Chaque fois qu'ils fonctionnent, il y a 20 % de chances qu'un monstre, ou que des monstres choisis par le MD sortent par le portail, au milieu des PJ qui en débarquent eux aussi.

• Le Portail de la Salamandre : l'escalier gardé par des salamandres au n° 8B, à ce niveau, mène vers un téléporteur qui emporte les voyageurs vers le Boudoir Noir (la salle n° 50 du Niveau Deux de Montprofont).

• Le Portail du Heaume : ce « saut » interne de niveau à niveau ne fonctionne que dans une seule direction : de l'alcôve marquée 15C sur la carte du Niveau Un, au n° 42 du niveau deux de Montprofont. Ce portail transporte constamment et sans danger tous ceux qui atteignent le mur ouest de l'alcôve vers le Couloir du Heaume Noir.

• Le Trône Brisé : ce portail-trône (que l'on trouve dans la Salle n° 21) mène vers de nombreuses destinations, sans cesse changeantes, au choix du MD. Les points de chute que nous vous suggérons comprennent :

1. Quelque part au sud des Hautes Landes, loin au sud d'Eauprofonde. Il s'agit du décor pour « Des anneaux dans le noir », un scénario du livret *Aventures dans Montprofont*.

2. N'importe quel plan extérieur.

3. Une contrée du Demi-plan de l'Effroi, le monde de campagne de RAVENLOFT.

4. Les Collines aux Rats, le dépotoir d'Eauprofonde, décrit dans *Aventures dans Montprofont*.

5. Au-dessus d'un des Écueils, à savoir ces rochers couverts de guano et balayé par les embruns juste après les entrées du port d'Eauprofonde.

6. Dans la tombe d'un vampire, quelque part dans les montagnes au nord d'Eauprofonde (tout développement étant laissé à la discrétion du MD).

• Le Portail de l'Escalier : le téléporteur est marqué 23B à ce niveau. Il ne fonctionne que si on l'aborde par une certaine route (voir la description à la Salle n° 23 du Niveau Un, et la carte correspondante dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret). Ce portail à sens unique emmène ceux qui l'empruntent vers une butte verdoyante, à l'extérieur du Fort-Sud, du côté littoral de la route des caravanes.

• Le Portail Luisant : on trouve cette inscription lumineuse au n° 30 à ce niveau. Elle ne fonctionne que pour ceux qui lisent l'inscription (ou au moins l'observent minutieusement ; ils n'ont pas besoin de comprendre l'écriture). Elle peut fonctionner tout le temps, ou de façon périodique (quand la lueur rouge qui l'accompagne est « en marche »).

Ce portail transporte instantanément et sans mal les PJ hors de Montprofont (en sens unique) vers une clairière dans les profondes forêts du Cormyr. La clairière se trouve à une demi-journée de marche au nord de la route qui relie Dhedluk et Immersye, et juste à l'ouest du fleuve l'Étoilée. Il s'agit du lieu de l'aventure intitulée « L'arbre qui tue », que l'on trouve dans le livret *Aventures dans Montprofont*.

• Le Portail du Temple : La lumière vacillante de la salle n° 34F de ce niveau est en fait un portail à sens unique vers le sanctuaire du Temple Insulaire (n° 69 au troisième niveau).

Autres routes : Mis à part les entrées navigables et les sorties magiques, les tunnels sales et les endroits où l'on rampe qui sont remplis d'ordures, il existe quelques chemins pour entrer dans le « donjon le plus profond » des Royaumes.

• La Salle n° 20 de ce niveau est reliée (via un escalier secret à l'intérieur de la statue au centre de la pièce) avec la salle n° 46 du deuxième niveau.



• L'endroit n° 23 de ce niveau, l'Escalier qui Tombe, est relié à l'ancienne Citadelle de la Main Sanglante, désormais contrôlée par la Garde de la Ville ; et par conséquent aux nombreux passages, entrepôts et armureries qui sont à l'intérieur de Montprofont.

• L'endroit n° 36 de ce niveau, le Long Escalier Noir, est célèbre dans le folklore de la ville. Il est à l'heure actuelle habité par un mortel enlaceur, et est relié au Niveau Un de Montprofont par une oubliette (un puits couvert qui sert de dépotoir) située dans l'allée derrière la Nymphe Rougissante, un lieu de réjouissance sur le côté nord de la Rue des Caniveaux. À l'ouest du Portail Béant et au croisement de la Rue du Cuisinier, la Nymphe est le deuxième bâtiment à partir de l'angle nord-ouest de la Rue du Cuisinier et de la Rue des Caniveaux. Pour ceux qui utilisent la carte du FR1, la Rue du Cuisinier est la rue sans nom qui se dirige légèrement au sud-ouest de tous les bâtiments marqués n° 7, passant à côté du n° 4, pour finir en une jonction en « T » avec la Ruelle Sans-Le-Sou.

L'arrière-cour n'est généralement fréquentée le jour que par des chats et parfois par des jeunes bourrus qui jettent les verres cassés et les autres ordures de la Nymphe (et par les ivrognes et les sans-le-sou qui ont été expulsés de la Nymphe). Le jour, des sorties soudaines de l'ossuaire entraîneront des commentaires, mais peu d'actes. La nuit, on se trouvera confronté à de la colère et des lames dégainées.

• La zone « D » de ce niveau est reliée par de minuscules conduits d'aération vers certaines caves de magasins de la ville en surface. Pour utiliser ces sorties, la plupart des aventuriers auront besoin de *potions de forme gazeuse* ou de moyens de transformation similaires. La forme d'une filicale rorifère, d'un arcanobion, d'un ver putride ou d'une créature similaire, capable de remonter en se tortillant dans des trous de sonde de 2,5 centimètres de diamètre, peut aisément utiliser ces longs conduits sinueux. Nous avertissons les aventuriers tentés d'utiliser ces conduits à l'aide de diminutions ou de changements de formes, qu'ils peuvent abriter des créatures dangereuses pour des êtres de si petite taille, et qu'il vaut mieux s'en servir comme échappatoires de « dernier recours ».



Deuxième Niveau

Égouts : Néant.

Voies navigables : Néant.

Portails/Téléporteurs : En plus des nombreux téléporteurs internes installés par Halaster, il existe un certain nombre de portails qui permettent d'accéder instantanément à ce niveau de Montprofont.

• « Le Portail du Fantôme » : un portail à sens unique qui part d'une chambre située profondément sous une ruelle d'Eauprofonde (voir le scénario intitulé « Le chevalier fantôme » dans les *Aventures dans Montprofont*) et mène au centre de la Garde Casquée (la salle n° 45 du Niveau Deux de Montprofont).

• Le Portail du Heaume : un portail à sens unique qui part de l'alcôve marquée 15C sur la carte du Niveau Un, et mène au n° 44, sur la carte du Niveau Deux de Montprofont. Ce portail qui fonctionne en permanence transporte instantanément et sans danger tous ceux qui atteignent le mur ouest de l'alcôve vers le Couloir du Heaume Noir.

• Le Portail du Destin : un portail à double sens qui relie la Chambre des Déchus (n° 51 de ce niveau) à la Caverne de Cornaline (n° 64 du Niveau Trois).

• Le Portail du Vieux Xoblob : un portail à sens unique depuis le Placard du Manteleur (n° 52 à ce niveau) vers un lieu en surface, dans la ville d'Eauprofonde.

Ceux qui utilisent ce portail sont transportés aussitôt et sans danger, avec tout l'équipement qu'ils transportent, vers un grenier/entrepôt de 18 mètres de haut, sans fenêtre, et situé au premier étage de la Boutique du Vieux Xoblob. La chambre est éclairée par une *lueur flottante* (voir *globe lumineux* au chapitre **Objets magiques**), et contient un gong d'alerte qui sonne à chaque fois que quelqu'un qui apparaît par le portail pose d'abord le pied sur une quelconque partie du plancher en bois. Une large cage d'escalier en bois descend du grenier vers la véritable boutique. D'en bas, les PJ entendront une invitation joyeuse : « Descendez en souriant ! Pas d'armes sorties, je vous prie ! »

La Boutique du Vieux Xoblob est le bâtiment qui fait l'angle à côté du lieu de divertissement qu'est le Palais Pourpre, dans le Quartier des Quais (le Palais est marqué n° 260 sur le plan de la ville du FR1). Le Vieux Xoblob est un magasin curieux, plein de restes et de reliques d'aventuriers, de voleurs, de magiciens qui ont échoué et de marchands qui ont parcouru chaque recoin de Féerune (et de mondes plus étranges encore).

La boutique est baptisée ainsi du fait du tyrannœil empaillé et sans yeux qui pend au plafond. Hormis le fait qu'il s'agisse d'une chose à voir, le tyrannœil dissimule un magicien qui peut utiliser une *baguette de paralysie* par la bouche couverte de poussière du monstre. Ce magasin est tenu par Dandalus « Œil-de-Feu », qui saluera comme à l'accoutumée les PJ qui arrivent ; s'il est retenu par des clients, sa femme Arathka Ruell s'occupera des PJ.

Dandalus achètera joyeusement tout le bric-à-brac que les PJ ont réussi à sortir du donjon. Toutefois, il ne paiera jamais plus du sixième de la valeur de chaque objet. Il apprécie particulièrement les objets que l'on peut vendre (« mais rien n'est moins sûr, évidemment… ») comme éléments de sorts, ou matériel pour la recherche magique, aux magiciens amateurs toujours impatients qui sont en ville.

Dandalus fera affaire avec quiconque arrive par le portail. Il ne se fait aucun ennemi ; il prend simplement plus d'argent pour ses services à ceux qui l'attaquent ou essaient de le doubler. Dandalus prend toujours les précautions suivantes : il porte un *anneau de retour de sort*, un *anneau d'action libre* et une *amulette de néphrite* ; il a toujours dans ses poches deux *potions de grands soins*, un *élixir de santé*, deux *bandes de Bilarro* et six *grains de force*. Il est l'un des rares propriétaires d'Eauprofonde à porter des pantalons avec des poches pleines à craquer, et il revêt quelques fois un tablier, qui compte également des poches bourrées de choses.

Juste au cas où ces mesures s'avèrent inefficaces, il possède un golem de fer, Guraim l'Amadoueur, qui se tient dans un coin, orné de bougies colorées et parfumées, que l'on utilise dans des rituels. Il attaquera sur l'ordre mental et silencieux de Dandalus ou de sa femme. La Boutique du Vieux Xoblob possède également d'autres défenses et pièges magiques, à la discrétion du MD.

Autres routes : Mis à part les entrées navigables et les sorties magiques, les tunnels sa-



les et les endroits où l'on rampe qui sont remplis d'ordures, il existe toutefois quelques chemins pour entrer dans le « donjon le plus profond » des Royaumes.

- La salle n° 46 de ce niveau est reliée à la salle n° 20 du Niveau Un, via un escalier secret à l'intérieur de la statue centrale de cette dernière salle. Notez que, à part cet escalier reliant la salle n° 20 à la salle n° 46, aucun escalier du Niveau Un n'atteint directement comme autrefois le Niveau Deux, grâce à l'étrange sens de l'humour d'Halaster. N'hésitez pas à débloquer un escalier si vous souhaitez une connexion physique directe. Les drows et autres créatures remontant des profondeurs peuvent ouvrir certains passages depuis le dessous, rencontrant des PJ ahuris alors qu'ils dégagent les derniers gravats.

Troisième niveau

Égouts : Néant.

Voies navigables : Le Sargauth, le Fleuve des Profondeurs, relie ce niveau à la surface. Le fleuve contourne complètement le premier et le deuxième niveau, mais relie également les Grottes Marines de la surface à au moins deux autres niveaux plus profonds de Montprofont.

La connexion vers la surface se fait au moyen de gigantesques monte-charge ou grues, d'un bras du Sargauth s'étendant au-delà du lieu souterrain qu'est Port-aux-Crânes, à l'une des Grottes Marines Sud ; voir le chapitre **Histoire connue de Montprofont** pour plus de détails. Des canalisations transportent l'eau d'un « bout » du Sargauth à l'autre ; les téléporteurs de Halaster transportent les vaisseaux d'un bassin à l'autre. Ils font également passer les vaisseaux parmi les niveaux inférieurs comme les fermes de fongus du Niveau Quatre (le Sargauth stagne à ce niveau ; il faut que les vaisseaux avancent en ramant ou à l'aide de perches).

Portails/Téléporteurs : En plus des nombreux téléporteurs internes installés par Halaster, il existe un certain nombre de portails qui permettent d'accéder instantanément à ce niveau de Montprofont.

- Le Portail Mobile : le Portail Miroitant, ouvert par la magie unique que contrôle l'Œil, apparaît dans une ruelle d'Eauprofonde, la nuit, au hasard. Il faut que la ruelle soit quelque part au sud du Château et de la Cité des Morts. Le Portail Miroitant mène à la Caverne d'Entrée du Repaire de l'Œil (la salle n° 68 du Niveau Trois).

- Le Portail du Destin : un portail à double sens qui relie la Chambre des Déchus (n° 51 de ce niveau) à la Caverne de Cornaline (n° 64 du Niveau Trois).
- Le Portail du Tonnerre : ce portail ne fonctionne que rarement, mais il s'agit d'une sortie à sens unique, depuis la Caverne Perdue (n° 65 de ce niveau) vers les Collines aux Rats, hors d'Eauprofonde ; voyez le chapitre qui en parle et qui porte le même nom dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret.

Autres routes : Aucune connue.



Les aventuriers vétérans des Royaumes peuvent trouver de nombreux portails répartis sur tout Féerune durant leur carrière d'explorateurs de donjons, de ruines et d'autres lieux perdus et oubliés. Nombreux sont ceux parmi eux qui commencent à réaliser qu'un ancien réseau de moyens de transport magiques traverse une grande partie des Royaumes, particulièrement sur la Côte des Épées septentrionale. Peu utilisés et largement oubliés de nos jours, ces moyens de transport peuvent faire la différence entre la vie et la mort pour des aventuriers qui se retrouvent échoués loin de toute aide, alors qu'ils sont blessés et que leurs ennemis menacent d'arriver. La plupart des mages, s'ils voyagent jamais, s'occupent d'apprendre les lieux et les pouvoirs précis d'autant de portails dans les environs qu'ils le peuvent.

Sous sa forme commune, un portail de Féerune est simplement un espace entre deux pierres dressées. Certains ressemblent à des portes normales, ou ne sont distingués que par des distances connues à partir de certains rochers (voire situés au-dessus de rochers).

Les portails peuvent être de trois types basiques :

- Les portails qui fonctionnent constamment.
- Les portails qu'il faut actionner au moyen d'une clef. Une telle clef pouvant être l'usage d'un sort, d'un mot de commande, d'un processus mécanique, ou la présence ou le fonctionnement d'un objet magique précis. Un simple talisman (un objet qui ne possède aucun pouvoir magique en soi, mais qui porte un enchantement) peut aussi être relié magiquement à ce portail précis pour faire office de « clef ».
- Les portails qui fonctionnent de façon périodique, peu importe la présence ou les désirs des voyageurs. Ces portails fonctionnent souvent selon les phases lunaires, les configurations stellaires, ou certains événements annuels comme les solstices (la Nuit du Solstice est toujours une nuit traditionnelle au cours de laquelle de rares faits magiques se produisent) et les équinoxes.

Un peu de connaissance des portails

Ces portails furent manifestement construits il y a longtemps par plusieurs races (y compris les elfes et les humains), et on a oublié les secrets de leur fabrication ou on les a délibérément supprimés. Les emplacements et les propriétés des portails individuels furent souvent perdus ou déformés par les légendes. Certains héritèrent de monstres gardiens, et de quelques légendes sanglantes pour assaisonner le tout.

Les sages les plus éclairés pensent qu'une dévastation générale s'est produite sur Féerune il y a de cela des milliers d'hivers; qu'il y eut encore plus de destruction du fait d'invasions d'infâmes créatures venues d'autres plans, et que les guerres interdimensionnelles furent déclenchées. De telles guerres entraînèrent la chute de Myth Drannor, et continuèrent longtemps après sa destruction, certaines continuant encore de nos jours. Une grande partie du travail quotidien de puissants archimages comme Khelben et Elminster concerne le maintien de l'ordre de l'autre côté des portails qui sont reliés à Toril, et la protection des extrémités toriliennes de ces portails.

Beaucoup des plus fières nations de Toril (Calimshan, Thay et la plupart des contrées de Kara-Tur) n'adoptent pas une vue globale qui admet que d'autres furent grands et puissants avant elles. Elles croient en leurs propres pouvoirs, n'acceptant jamais fermement les notions de puissances supérieures dans les temps passés. Les sages et le folklore de tels endroits ignorent l'existence de portails locaux, ou pérorent des stupidités égocentriques sur la façon dont tel ou tel souverain, ou famille, ou membre de la Bureaucratie Céleste, a créé un portail et le contrôle désormais. Nous avertissons les aventuriers que faire confiance à la « vérité » de ces mensonges orgueilleux s'avère très souvent fatal. Il vaut mieux laisser les mystificateurs se mystifier eux-mêmes.

On sait, parmi les Ménestrels et quelques puissants magiciens, que la construction des portails fut l'un des accomplissements suprêmes de la haute-magie elfique, qui ne survit aujourd'hui que dans le royaume elfique insulaire de l'Éternelle-Rencontre. La notion que les portails furent jadis plus répandus et plus facilement construits qu'aujourd'hui, est soutenue par les idées de l'usage des portails pour se débarrasser des déchets des toilettes, pour amener de l'air frais et de l'eau fraîche dans les lieux souterrains, et pour apporter de la nourriture aux créatures emprisonnées. On trouve toutes ces utilisations des portails dans Montprofont et sur la Côte des Épées septentrionale.

Entretien et alimentation des portails

Presque tous les portails semblent impliquer la présence de pierre en guise de sol, de pas de porte ou autre limite. Un courant de pensée actuel suggère que la présence de la pierre agit comme une ancre ou une « base » nécessaire aux énergies engendrées par les portails. Certains portails « en hibernation » ressemblent à des murs, des peintures ou des miroirs vierges, qui « se réveillent » pour dévoiler le paysage de leur destination quand le portail devient actif.

Les portails semblent quasiment indestructibles. Les tentatives pour désintégrer un morceau du support d'un portail (l'encadrement d'une porte, un pilier rocheux, etc.) perturbent l'intégrité du champ magique. Le portail altère soit sa zone d'effet, soit ses conditions de déclenchement; le portail fonctionne alors le long d'un couloir tout entier, pas seulement sur une porte, et il transporte toutes les créatures à portée, et pas seulement, disons les orques et les gobelins. Il y a 5 % de chances que le fait de « bricoler » avec les frontières physiques d'un portail le fasse s'autodétruire, causant 9d6 points de dégâts dans une explosion de 18 mètres de rayon.

On sait que de nombreux portails possèdent des pièges, ou des protections, construits en eux. Prenez garde à l'avertissement suivant, mais placez les conditions sur les portails de votre choix :

« *Les pièges et les protections d'un portail se déclenchent semble-t-il au hasard. Il se peut que cela se produise toutes les six, sept ou neuf fois qu'un portail fonctionne; ou bien à chaque fois que quelqu'un qui a sur lui plus de trois objets magiques, ou qui utilise un certain sort de protection, traverse le portail; ou encore quand le crépuscule recouvre soit le point de départ, soit le point de chute. Les règles qui gouvernent les portails varient de temps à autre,* précisément pour confondre les joueurs qui Lisent Trop — E. »

- Le portail peut ne pas fonctionner s'il se trouve plus de 500 kilogrammes de matière vivante à l'intérieur d'un rayon de sécurité (7 m 50) partant du portail lui-même. De telles protections sont l'une des raisons pour lesquelles des armées d'envahisseurs ont peu de chances de submerger Eauprofonde via un portail.
- Le portail peut ne pas fonctionner si certains sorts magiques (*protection contre le bien/le mal, peau de pierre, vol*, etc.) fonctionnent dans un rayon de 12 mètres.
- Une autre protection est une propriété largement répandue des portails, qui consiste à absorber la magie de ceux qui les utilisent. Il faut que les objets magiques qui utilisent des charges, et les potions, réussissent un jet de sauvegarde contre le Feu Magique, ou se voient absorber 1d8 charges, les potions ayant échoué perdent elles tous leurs pouvoirs.
- Les portails peuvent lancer des sorts de *débilité mentale* sur leurs utilisateurs.
- Les portails peuvent également dépouiller les objets et les créatures qui les traversent de tout métal, comme la plupart des armures, armes et trésors. Les objets « volés » disparaissent vers diverses destinations; typiquement une zone contrôlée par le souverain d'un plan vers lequel ledit portail fonctionne. Dans le cas d'un plan extérieur, ce « souverain » est souvent une divinité d'une espèce quelconque. Dans le cas de Montprofont, la destination est l'une des Cavernes Cachées d'Halaster des cavernes situées quelque part dans une oubliette dimensionnelle « à portée de la main », gardée par des créatures loyales envers Halaster, et inspectées par ce dernier de temps à autre. Il glane des objets utiles (tels les objets magiques) grâce à l'utilisation que font les autres de ses portails.



• Les portails peuvent également être piégés pour diviser des groupes de voyageurs, en les envoyant vers diverses destinations. Ils peuvent aussi être moins subtils, envoyant les utilisateurs vers des destinations comme au fond de l'eau, ou à un kilomètre de haut, en plein air, ou encore libérant des décharges électriques ou des lames faucheuses, sur ceux qui les utilisent dans la mauvaise direction, ou de la mauvaise manière. Il se peut qu'un magicien qui sait que l'on doit ramper à travers un certain portail atteigne son propre sanctuaire sans mal, tandis que l'orque ou le brigand qui le suit peut arriver, mais plus en état de nuire.

Guette-portails

Certains types de monstres rôdent souvent près des portails, prêts à bondir sur des arrivants déroutés ou qui ont baissé leur garde. En fonction des pièges et des conditions du portail, il peut s'agir de charognards, de tribus de monstres intelligents, ou même de morts-vivants. Les « guette-portails » les plus fréquents comprennent : les vers charognards, les crabes pêcheurs, les dopplegangers, les gargouilles, les basilics majeurs, les jermlains, les kenku, les kobolds, les mimiques, les enlaceurs, les ombres, les striges, les ombres des roches et les feux follets. On peut rencontrer d'autres types de créatures qui sont ici comme gardiens délibérément mis en place, afin de garder l'extrémité d'un portail située dans la demeure d'un puissant magicien, prêtre, tyrannœil, liche, flagelleur mental ou naga.

Portails de Montprofont

Il y a de nombreux portails connus qui fonctionnent à l'intérieur, mais aussi comme entrées et sorties, de Montprofont. Beaucoup de ces derniers sont détaillés au chapitre **Entrées et sorties** de ce livre. Les autres sont mentionnés dans les descriptions des salles, niveau par niveau. Ces moyens de transport font partie intégrante de Montprofont; un facteur clé pour empêcher les marchands ou les magiciens avides de la cité en surface, ou les races souterraines cupides du dessous, de prendre le contrôle de grandes parties de Montprofont. Le MD doit les jouer en tant que tel, les utilisant pour « perdre » un groupe de PJ qui commence à s'ennuyer. Ceci empêche quiconque de simplement entrer et sortir du donjon pour des missions de pillage quotidiennes; s'il vous faut trouver une nouvelle sortie chaque fois que vous entrez, vous n'entrerez pas très souvent.

Les aventuriers malins pourraient jeter des sorts ou lancer des projectiles pour faire fonctionner des portails, activés par les corps projetés de leurs adversaires, afin que les attaques arrivent vers l'autre (ou *une* autre) destination du portail. Nous prévenons les magiciens que certains portails pervertissent les effets magiques leur donnant d'étranges résultats (guérissant un ennemi que l'on voulait blesser !), voire les réfléchissent complètement vers leur source.

Dans Montprofont, Halaster utilise des portails pour refaire continuellement le « stock » de monstres de son donjon. De tels moyens de transport impliquent des liens avec d'autres plans, et même avec un astéroïde « Spatio-quai » du monde de campagne SPELLJAMMER. Pour plus de renseignements, reportez-vous au chapitre **Expansion de Montprofont**.

On pense que certains portails de Montprofont sont l'œuvre d'être plus âgés qu'Halaster, voire hostiles à celui-ci et à ses anciens apprentis. Il existe un portail par lequel certaines créatures souterraines essayèrent d'envahir les égouts d'Eauprofonde (et ainsi, la cité elle-même) du temps du puissant Ahghairon. Ce premier Seigneur d'Eauprofonde est connu pour avoir travaillé sur un sort rare et puissant de *distorsion de portail*. À ce que l'on dit, cette magie unique et légendaire déplace les emplacements de chaque extrémité du portail pendant que des créatures le traversent, les emmenant de force vers des destinations imprévues ! L'endroit exact de l'extrémité aquafondienne de ce portail est désormais oublié ou secret, bien que des patrouilles d'hommes-poissons parlent d'un mystérieux tas d'os et d'armures quelque part au fond du port.



Ce chapitre contient des rumeurs sur Montprofont, qui sont courantes (ou fréquentes) dans Eauprofonde. On y trouve des allusions et des suggestions discrètes pour pousser les PJ à explorer ses profondeurs. Utilisez-les dans les séances de ragots dans les tavernes, les auberges et les coins de rue, pour « nourrir » les PJ d'idées aventureuses. C'est à chaque MD de décider la part de vérité qu'il y a derrière chacune de ces rumeurs. L'information « clé » de ce donjon fait certainement allusion à l'endroit où se cache la vérité dans certains cas.

• Un magicien fou habite au fond de Montprofont. Il contrôle d'étranges et redoutables sorts, si puissants que les Seigneurs d'Eauprofonde (et tous les archimages à qui ils peuvent faire appel) n'ont jamais été capables de le vaincre. Si jamais il décidait de sortir et de revendiquer ou de détruire Eauprofonde elle-même, il n'y aurait personne d'assez puissant pour l'arrêter...

• Quelque part à l'intérieur du Mont Eauprofonde se trouve une caverne pleine de pierres précieuses, reliée par un portail magique au sommet d'une montagne, au cœur de la Haute Forêt. Le pic de cette montagne est une frayère pour les dragons mauvais, qui date des temps immémoriaux. Elle est gardée par de vieux dragons mauvais, trop faibles pour voler, mais au sommet de leur ruse et de leur maîtrise de la magie et du souffle...

• Des négriers demeurent dans les pièces et les passages de Montprofont les plus proches de la surface. Ils sortent à pas de loup par les égouts, la nuit, pour enlever des gens dans toute la ville, et les emmener dans les profondeurs, pour les réduire en esclavage...

• Il existe une cité souterraine complète, bien au-dessous du Mont Eauprofonde. Seuls ceux qui sont « au parfum » peuvent l'atteindre (à l'aide de tunnels qui partent du Palais de Piergeiron, et de quelques villas de nobles). Il s'agit d'un endroit où des esclaves travaillent sans relâche pour enrichir les familles nobles d'Eauprofonde...

• La Guilde des Voleurs, bannie d'Eauprofonde il y a longtemps, rôde toujours dans Montprofont, attendant et complotant pour reprendre le pouvoir dans la ville de la surface. Ils sont derrière une centaine de petits vols et disparitions, pendant que leurs lames et leurs rats gardiens dressés rendent les égouts trop périlleux pour que les bonnes gens s'y aventurent...

• Les nains qui ont construit Montprofont furent tous mangés par des monstres il y a très, très longtemps ; mais leurs nombreux pièges et portes secrètes cachent encore des salles entières pleines d'or. Personne ne sait exactement comment trouver ces cachettes, mais j'ai entendu dire que les fantômes du clan Melairkyn remontent la piste de leurs trésors dorés toutes les nuits...

• Une bande d'au moins une douzaine de belles vampires elfes habite une grotte dans Montprofont, près des quais. Elles s'envolent la nuit, errant dans la ville au sud du Château, cherchant des hommes infortunés pour en faire leurs proies. Les plus charmants deviennent leurs serviteurs et leurs amants morts-vivants, et elles laissent les autres, presque morts à cause de l'absorption de sang.

• Ahghairon, le fondateur d'Eauprofonde, comme nous le savons aujourd'hui, s'est cloné avant de mourir. Le clone est ensuite devenu une liche, et elle habite dans la Tour d'Ahghairon, toujours scellée. La tour est reliée par un long escalier en colimaçon et des tunnels à Montprofont. Dans les profondeurs de Montprofont, la liche fait des expériences et étudie, créant des sorts toujours plus puissants. Les cavernes et les antichambres où elle jette ses sorts sont bourrées de milliers de livres de sorts, et sont gardées par des dragons magiquement liés et dressés, et par d'autres gardiens invisibles...

• Il existe un grand nombre de temples secrets dans Montprofont, particulièrement ceux des dieux mauvais qui ne sont pas les bienvenus dans la ville, à la surface. Les prêtres de ces divinités sont engagés dans une guerre sanglante et sans fin, pour obtenir la suprématie dans les sombres tunnels situés sous la ville ; c'est un combat qui implique des monstres conjurés et animés, des aventuriers embauchés, et des « volontaires » enlevés, que l'on plonge au milieu de cette lutte cauchemardesque et interminable.

Les prêtres utilisent souvent ce devoir de bataille forcé, en guise de châtiment pour les suivants qui ont perdu la foi, ou n'en font qu'à leur tête. Il est également utilisé comme moyen pour se débarrasser des adversaires bruyants de leur temple. Certains suggèrent même que chaque temple de la cité possède un tunnel secret et bien gardé, relié à Montprofont...

• Un nécromancien dément habite une partie de Montprofont. La nuit, il sort pour enlever les vagabonds, les malades et les morts de la ville, afin qu'ils servent de « matières premières » ou de « pièces détachées » pour les légions de morts-vivants qu'il crée. Ses créations parcourent Montprofont et gardent son repaire. Il a une garde spéciale près de sa tanière, qui est faite de trois squelettes géants décapités et armés d'épées de pierre luisantes. Le contact de ces viles lames transforme ceux qui sont touchés en zombis, sous les ordres des squelettes géants...

• La Garde de la Cité, l'armée régulière d'Eauprofonde, a dressé des monstres pour qu'ils combattent pour elle.

Les fosses aux monstres sont dissimulées quelque part dans le Mont Eauprofonde. Si les soldats rencontrent des aventuriers indisciplinés ou des criminels impitoyables, ils les jettent par des trappes dans les sombres cavernes où errent des monstres sans cesse affamés...

• Parmi les plus vieux contes de Montprofont, beaucoup parlent encore des six Magiciens Perdus. Ces magiciens, rivaux et contemporains d'Halaster, vinrent dans cette région pour chercher quelque chose qui appartenait au maître des Basses Voûtes. Les récits s'éloignent avec chaque histoire ; beaucoup croient que les magiciens cherchaient la connaissance, tandis que d'autres disent que la vengeance les amena ici. Malgré ces différences, les histoires disent que les magiciens reposent maintenant, morts ou emprisonnés, dans Montprofont. Leurs corps enterrés avec de puissants objets magiques, et du savoir magique perdu.

• Récemment, de nouveaux explorateurs des profonds passages entendent parler de récompenses offertes par les Seigneurs d'Eauprofonde pour la destruction de temples mauvais situés sous la cité. Tous ce que les aventuriers ont à faire, est d'apporter la preuve de la destruction du temple en haut de l'Escalier qui Tombe, et ils seront dûment récompensés.



Architecture

À moins qu'il ne soit mentionné le contraire, toutes les zones de Montprofont possèdent des murs, des plafonds et des planchers faits de dalles, de blocs et de plaques de pierre lisses et ajustés. La pierre est généralement du granit local gris et marbré, dur et difficilement cassable. Même dans les endroits taillés à même le roc, le soubassement à été lissé et gravé de jointures, pour ressembler à la maçonnerie environnante, ou a été recouvert d'un emplâtre de stuc, avec des blocs de pierre collés dessus.

Les couloirs mesurent généralement 3 mètres de large et de haut, avec des sols relativement plats. Les plafonds des pièces mesurent 4 m 80 de haut, à moins qu'il ne soit noté autre chose (beaucoup sont plus hauts).

Les escaliers de Montprofont n'ont jamais de rampe. Les marches sont des blocs de pierre taillé dans la roche mère, ou empilés pour former un escalier.

Les sorts de barrage

Des effets magiques vieux mais toujours efficaces, installés par Halaster, empêchent le fonctionnement de nombreuses formes de *téléportation* et autres sorts identiques (*mot de rappel*, *porte dimensionnelle*, *asile*, et même *passe-murailles*) à l'intérieur (et pour entrer et sortir) de Montprofont. Aucune méthode magique pour s'échapper n'est possible, à moins qu'une telle magie ne touche pas, ni ne traverse un quelconque mur, porte, sol ou plafond en pierre.

Les exceptions à ceci sont les portails magiques d'Halaster, mais divers sorts et capacités de phase fonctionnent généralement, permettant aux créatures de se mêler à la pierre, et de la traverser (ce qui n'implique pas sa destruction, sa transformation ou son déplacement temporaire).

ESP et les magies similaires qui « scrutent et furètent » (même *localisation d'un objet*) se voient également bloquées quand elles traversent les murs, les portes, les sols ou les plafonds. Si on essaie de les utiliser quand même, elles sont « consommées » (le sort est perdu, ou les charges d'un objet sont dépensées), mais il ne se passe rien. Les *yeux de magiciens* et les *projections d'images* ne peuvent se déplacer que vers des endroits qu'on peut atteindre via des trous de serrure et ouvertures similaires.

De même, les sorts qui conjurent des créatures et des objets depuis l'extérieur du donjon ne fonctionnent pas. Une *conjuration de monstre*, par exemple, n'appelle que les créatures qui sont déjà dans Montprofont. La plupart des objets magiques qui conjurent des choses venues d'ailleurs (comme les *cors du Valhalla*) fonctionnent. Tous les objets qui créent leurs propres zones extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond* et les *trous portables*) fonctionnent également. Toute autre exception à toutes ces interdictions magiques est notée dans le texte.

Les PJ qui veulent détruire un quelconque sort de barrage d'Halaster, souhaitent accomplir un acte quasi impossible. Nous devons les prévenir qu'il faut qu'ils déterminent comment et où dissiper les effets magiques empilés ; un processus qui attirera probablement de nombreux monstres, et prendra de nombreux mois. Un autre obstacle sur le parcours des PJ sera le fait que quelqu'un (ou quelque chose) semble réparer et restaurer de temps à autre les choses qui sont dans Montprofont. Détruire l'œuvre de la vie d'Halaster est souvent une tâche ingrate (et encore plus souvent vaine).

Notez que les sorts utilisés par Halaster pour construire et changer des sections du donjon, et les protéger avec les barrières décrites ci-dessus, font que la plupart des murs, des sols et des plafonds de Montprofont irradient la magie. Dans certains cas, il est cité de façon spécifique qu'une zone ou qu'un point irradie la magie si fortement que les pouvoirs de *détection de la magie* ne peuvent pas localiser des objets magiques cachés. *Détection de la magie* ne peut également pas distinguer les contours des zones où on utilise actuellement de la magie, ou bien où l'on vient juste d'en utiliser.

Dans d'autres cas, le MD doit décider si une *détection de la magie* sera capable de distinguer une aura spécifique de l'aura éclatante de la magie du décor. Doivent entrer en jeu tous les facteurs comme la force actuelle, et les dangers imminents encourus par le groupe, le degré de confiance qu'ont les PJ dans les sorts de détection pour éviter des points du donjon, et la prudence avec laquelle un sort de détection est manié.

Climat

Montprofont a tendance à être froid et un peu humide ; à peu près comme une cave typique d'Eauprofonde, proche de la mer, et dans un climat tempéré du nord. Certains endroits sont encore plus humides (possédant même de l'eau courante et des moisissures à foison), tandis que d'autres sont secs et poussiéreux (pas d'eau potable en vue). Les niveaux inférieurs semblent être légèrement plus chauds, peut-être du fait de la chaleur volcanique, quoi que cela s'applique plus aux Niveaux Sept, Huit et Neuf de Montprofont.

À moins qu'il n'en soit précisé autrement, l'air est bon dans tous les endroits de Montprofont ; de nombreuses sources alimentent le donjon avec de l'air frais, avec de l'aide magique. Les portes scellées, les connexions des égouts et la pourriture peuvent bien sûr entraîner des odeurs déplaisantes, et des situations localisées moins saines, mais un aventurier perdu dans Montprofont risque plus des monstres et de la famine, que de l'asphyxie ou des explosions de gaz.

Portes

La plupart des portes sont en pierre, tournant sur des gonds lissés et polis, avec des anneaux de chaque côté. Les serrures sont incrustées à l'intérieur des portes, et nécessitent des clés (souvent manquantes !) pour rentrer des pênes de pierre ou de bois dans le châssis de la porte. Certaines de ces serrures ont faibli avec l'âge, et peuvent être aisément forcées ; les notes du texte indiqueront si une porte est ouverte, verrouillée ou non, et si on peut la forcer aisément. Les exceptions à ces spécifications sont toujours notées.

Les châssis des portes ont tendance à bien s'ajuster, certains même possèdent des joints qui empêchent tout passage d'air et de bruit. À moins que le contraire ne soit précisé (« imperméable à l'air », ou « se scelle une fois fermée »), considérez que la plupart des portes bloquent les sons qui ne viennent pas d'impacts (excepté les hurlements aigus) et qu'elles ne possèdent qu'un centimètre ou moins d'espace entre le seuil et la porte tout autour. Les portes qui se ferment en claquant sur quelqu'un font typiquement 1d4 points de dégâts d'écrasement, plus le score de classe d'armure de la victime (soustrayez les CA négatives). Un Test de Dextérité réussi permet de n'encaisser que la moitié des dégâts (les monstres ont besoin d'un jet de sauvegarde contre la Paralysie).

Les portes qui tombent sur quelqu'un (généralement suite à une explosion ou un piège) font 2d4 points de dégâts, plus le score de classe d'armure de la victime. Un test de Dextérité réussi permettra de n'encaisser que la moitié des dégâts. Un deuxième test de Dextérité détermine si la victime est coincée sous la porte. Si c'est le cas, il faut qu'elle effectue un jet de Barreaux et Herses (un seul par round) pour se glisser hors de la porte sans aide extérieure. Certaines portes sont des exceptions à cette règle, et sont notées dans le « descriptif du donjon ».

Le MD doit noter qu'il existe de nombreuses portes magiques dans Montprofont, dont certaines semblent se déplacer ou changer de propriétés de temps à autre. Les portes peuvent être placées aléatoirement durant le jeu. On trouve des détails sur ces portiques magiques dans l'une des fiches incluses dans ce coffret. Si les PJ reviennent sur une porte magique et que le MD oublie qu'elle était magique, ou de quel type il s'agissait, hé bien il semble que c'est comme si Halaster vous observait soigneusement !

Si aucune porte n'est indiquée sur une carte, et qu'aucune mention n'est faite d'une porte





manquante, considérez que l'entrée dans le lieu qui suit se fait par une ouverture voûtée.

Renseignements sur le donjon

Les renseignements fiables sont une denrée rare et précieuse à Eauprofonde, encore plus quand ils concernent les vastes salles remplies de légendes d'Halaster. Nombreuses sont les rumeurs, les malentendus, les fables et les mensonges complets au sujet du plus fameux donjon des Royaumes, comme le détaille le chapitre **Rumeurs**. Malgré toutes ces contrevérités qui l'entourent, les véritables secrets de Montprofont ne sont connus que de rares élus.

Les Seigneurs d'Eauprofonde surveillent Montprofont et Port-aux-Crânes, glanant depuis l'ombre toutes les indications qu'ils peuvent. Durnan et Khelben sont de loin ceux qui en savent le plus au sujet de Montprofont. Si les personnages-joueurs se sont fait un nom, ou se sont fait connaître auparavant de ces hommes, ils peuvent obtenir quelques indications et astuces pour survivre au-delà du Portail Béant. Bien sûr, le tout consiste à trouver ces hommes quand vous avez besoin d'eux...

Les MD peuvent créer de nouveaux PNJ qui peuvent aider les PJ dans leur quête de renseignements précis. Ces PNJ peuvent leur permettre d'apprendre certaines choses sur les couloirs souterrains, mais les MD doivent limiter les renseignements à certains sujets (par exemple, Rathas le conjurateur peut apprendre aux PJ des choses sur un certain nombre de pièges auxquels il faut s'attendre, mais il ne sait rien de précis sur les monstres ou les PNJ).

Enfin, les PJ qui traversent Montprofont trouveront de nombreux cadavres, aventuriers qui tombèrent, victimes des dangers du donjon. Ces personnes, contactées par l'intermédiaire de *communication avec les morts*, sont les sources d'information les plus fiables que les PJ peuvent trouver, avec une connaissance directe et vécue du donjon. Certes, cette connaissance arrive souvent trop tard pour être d'un quelconque profit. Cependant, les renseignements des morts peuvent permettre aux PJ d'éviter au moins les dangers fatals que leurs prédécesseurs ont trouvés.

Les zones de magie morte

Certaines zones de Montprofont sont de « magie morte », probablement suite à certaines expériences. Ces zones sont invisibles, mais possèdent des limites claires et soudaines, et sont toujours identifiées dans le texte. Certains monstres qui utilisent des sorts peuvent « sentir » la présence et les frontières des zones de magie morte, et n'y entreront pas de leur plein gré. À l'intérieur d'une zone de magie morte, les sorts ne fonctionnent pas, ni les effets des objets magiques, et les sorts et les pouvoirs magiques actifs sont stoppés jusqu'à ce que le porteur des magies susnommées sorte de la zone.

Les tentatives d'incantation de sorts dans de telles zones ne « gâcheront » pas le sort, pas plus que ne sont consommées des charges ou la durée des effets magiques actifs : tout ce qui est magique est simplement « en attente ». Les armes magiques fonctionnent comme des armes normales, et il est impossible de mémoriser de nouveaux sorts.

Certains pouvoirs similaires à des sorts que possèdent certains monstres, ne fonctionneront pas, mais d'autres (particulièrement ceux qui ont trait au changement de forme et au déplacement) ne seront pas affectés. De même, les soins magiques et l'annulation magique de poison, obtenus récemment par des sorts ou des potions, ne seront pas perdus, annulés ou suspendus lorsqu'on se trouvera dans une zone de magie morte.

On n'a jamais vu ces zones annuler ou bloquer les effets des murs barrages d'Halaster : les PJ magiciens ne peuvent pas se téléporter hors de Montprofont, ou faire dans Montprofont d'autres choses impossibles à faire ailleurs à cause des barrages d'Halaster, en le tentant entre les murs d'une zone de magie morte.

Monstres

Les dangers des donjons ne seraient jamais vraiment complets sans un attroupement excitant d'épouvantables créatures guettant les braves aventuriers. Halaster apporte continuellement de plus en plus de monstres dans Montprofont au moyen des portails situés en profondeur, à l'intérieur des niveaux les plus bas du donjon. Peu importe leur habitat naturel, de nombreux monstres trouvent que les proies d'ici conviennent assez à leurs goûts.

Les tableaux de rencontres et de monstres attirés du plan du Niveau Un donnent au MD une bonne connaissance des diverses bêtes et horreurs qui se tapissent dans l'ombre. La fréquence d'apparition des monstres est laissée au choix du MD, mais nous vous prévenons : les couloirs de Halaster sont toujours plus dangereux qu'il n'y paraît au premier coup d'œil. Suggestions (monstres errants) :

- Lancez 1d6 toutes les trois heures de jeu, pour voir s'il y a des monstres. Si vous obtenez un « 1 », lancez les dés sur le tableau approprié pour déterminer le (ou les) monstre rencontré. Ce test est effectué sans se soucier de la nuit ou du jour : ces notions temporelles n'existent pas dans les donjons !
- À chaque fois qu'un groupe combat dans un passage ou un couloir, rappelez-vous que les sons portent, et que les PJ qui combattent sont rarement silencieux ! Lancez 1d6 ; si vous obtenez un 1 ou 2, lancez cette fois les dés sur le tableau des monstres attirés afin de déterminer ce qui vient traîner dans le coin pour voir ce qui se passe. Ce jet s'applique aussi à n'importe quel bruit ou trouble inhabituel dans le donjon : des PJ en armure qui tombent dans les escaliers, des monstres blessés qui fuient dans les couloirs, des sorts (*boule de feu* et *éclair* produisent des effets sonores assez spectaculaires dans des couloirs qui résonnent !), voire des grands coups portés contre des portes ou des murs. Le bruit est synonyme de nourriture dans l'esprit de nombreuses bêtes, et la nourriture sur pieds est encore meilleure !

Les profondeurs de Montprofont

Salutations, salamalecs, et bienvenue dans le « plus profond de tous les donjons ! » Le chapitre intitulé **Les profondeurs de Montprofont** est la clef pour s'aventurer sous la ville d'Eauprofonde, détaillant les dangers et les trésors fantastiques cachés au cœur des cartes de ce coffret. Une note importante pour les Maîtres de Donjons : ce donjon est mis en place pour de multiples étapes de détails et de dangers. Chaque niveau de Montprofont est divisé en **Pièces Centrales** et en **Zones d'Intérêt**. Ces distinctions peuvent faire une différence dans le jeu, et servir à de nombreux buts.

Les Pièces Centrales sont les zones de rencontres essentielles du donjon, les endroits dans lesquels les personnages voyageant dans Montprofont auront le plus de chances de rentrer. Ces salles et ces rencontres sont distinguées par des numéros sur vos cartes. Les Pièces Centrales sont conçues pour six à huit personnages de niveaux 4 à 8, les personnages de niveaux plus élevés trouveront des défis majeurs à mesure qu'ils s'enfonceront dans le repaire d'Halaster. Les personnages de niveaux inférieurs peuvent s'aventurer dans Montprofont, mais leurs chances de survie sont faibles, à moins qu'ils ne soient extrêmement prudents. Durnan suggère habituellement aux aventuriers de bas niveaux de n'explorer et cartographier pas plus de dix salles par descente, avant de revenir vers le Portail Béant; « Fouiner plus bas dans les profondeurs alors que vous êtes si jeunes et inexpérimentés, c'est jouer avec la patience de Tymora. »

Les Zones d'Intérêt sont des rencontres supplémentaires que les MD peuvent insérer dans les souterrains, aisément marquées sur les cartes sous la forme de lettres. Ces zones et ces salles ajoutent plus de rencontres pour les PJ, plus de dangers, et plus de surprises, au-delà des Pièces Centrales. Certaines zones ajoutent simplement des détails, qui ne sont nullement dangereux, mais qui donnent de la profondeur au donjon, et aux créatures et personnages qui sont à l'intérieur. L'utilisation des Zones d'Intérêt augmente la complexité et la difficulté générale de Montprofont; six à huit personnages de niveaux 7 à 12 (et plus !) sont ce qui convient le mieux pour accepter d'affronter tous les innombrables périls des souterrains d'Eauprofonde.

Nous encourageons les Maîtres de Donjons à lire tout le *Guide de Campagne de Montprofont* avant de l'introduire dans leurs campagnes. Choisissez et prenez les détails, pièges, monstres et trésors qui conviennent à vos campagnes. Si vos PJ sont de niveaux inférieurs à ceux suggérés ci-dessus, diminuez le nombre de monstres, de pièges, et de rencontres aléatoires. Bien qu'Halaster essaie de maintenir dans ses murs une bonne réserve de monstres dangereux et carnivores, le groupe pourrait entrer par chance dans le donjon quand Halaster aurait simplement oublié de faire venir par des portails un vaste assortiment de gardiens. En bref, faites vôtre la demeure de Halaster, et imaginez ses périls comme bon vous semble.

Entrée : le puits

La plupart des expéditions vers Montprofont commencent par le puits de 12 mètres de diamètre, présenté dans le chapitre **Le Portail Béant**. Après avoir payé leur taxe de 1 po par personne, les aventuriers robustes sont descendus par une corde dans la salle d'entrée de Montprofont. Cette pièce est un carré de 12 mètres de côté, avec du sable par terre, et une sortie dans son coin sud ouest.

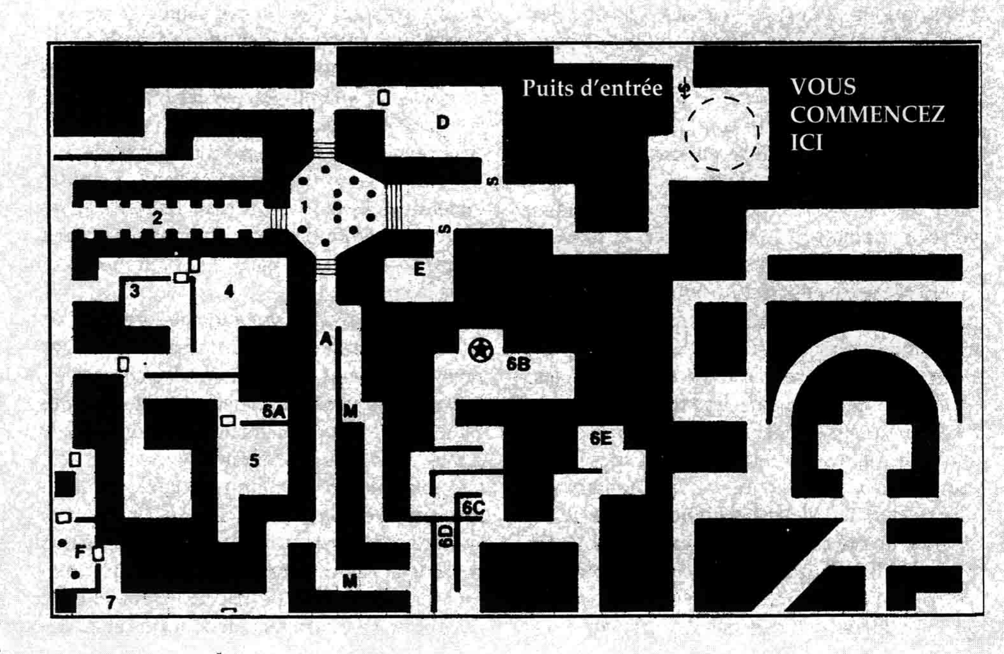
De faibles lumières de torches qui vacillent depuis la salle du bar au-dessus, filtrent toujours jusqu'à environ 15 mètres dans le puits, et on peut facilement les voir d'en bas. Il faut que les aventuriers apportent leurs propres sources de lumière pour être capables de voir durant toute la descente du puits, pendant 42 mètres, puis dans le donjon. À moins qu'on ne la sorte de la zone, toute lumière venant d'une torche portée par des gens de la salle du puits, ne pénètre pas plus que de la longueur d'un bras au-delà de la grande arcade non décorée, qui se trouve sur le mur ouest et qui relie le puits au reste de Montprofont.

Le sol meuble et en sable du puits devient du roc solide à 90 centimètres de profondeur, mais ne gêne pas le déplacement des personnages. On peut trouver dans le sable de nombreux os (d'humains et d'autres races), plus d'une douzaine de manches de torches (ce qui donne, au plus, quinze rounds de lumière si on les combine et les allume), et trois pièces de cuivre. Au moins un tour d'excavation est nécessaire pour déterrer la moindre pièce.

Les murs sont décorés de boucliers cabossés et fendus, tout autour de la zone du puits. Des armoiries familiales décorent les boucliers, quoi que peu soient reconnaissables comme des familles nobles actuelles d'Eauprofonde. Derrière l'un des boucliers (inutilisable), une jointure entre deux blocs du mur contient une unique pièce d'or, enfoncée ici par un aventurier qui ne revint jamais pour l'utiliser afin de payer le prix de sa montée.

Notez qu'il faut que les individus qui montent sans une pièce d'or laissent tout ce qu'ils portent et transportent en guise de paiement. S'ils refusent, ou s'ils n'ont rien d'une certaine valeur, on les rejette dans le puits; sans corde si leurs objections sont trop hostiles ou fatigantes.

La porte secrète qui conduit au nord de la porte d'entrée est une porte à sens unique. On ne peut la détecter ni l'ouvrir depuis le côté sud (le puits), mais seulement depuis le nord. Il faut que les PJ qui soupçonnent l'existence d'un passage derrière, et qui n'ont pas les moyens magiques de forcer une ouverture, fassent 60 points de dégâts physiques à la porte pour la briser, puis nettoient les gravats pendant deux autres rounds pour permettre le passage. Le MD doit faire un test de monstres attirés tous les trois rounds où les attaques sont portées contre la porte.



Salle n° 1 : Le hall des piliers

> Trois larges marches descendent dans une pièce qui s'élargit, peuplée d'une forêt de piliers de pierre. On peut voir des arcades sur ses murs nord, ouest et sud. Quelque chose de métallique brille sur le sol, parmi les nombreux piliers de pierre.

Cette pièce ne contient que des piliers de pierre polis, une seule pièce d'or à la base d'un pilier central, et un petit **rat** noir qui détalera vers le nord à l'approche d'intrus.

La pièce est une zone de magie morte (voir la précédente section, **Notes générales**). Les limites de cet effet s'étendent aux limites extérieures des arcades pour sortir. Depuis les marches d'entrée, la pièce mène vers trois arcades. Chacune de celles-ci donne sur trois marches qui descendent et un couloir qui continue tout droit.

Sur le mur diagonal au sud est, quelqu'un a utilisé une torche pour griffonner (en thorass) : « MORT CERTAINE, PAR ICI. » Sous ses mots se trouve une flèche pointant vers la sortie sud de la pièce.

Le pilier le plus au nord est décoré avec le squelette d'un serpent d'une quelconque espèce, mort depuis longtemps, et qui s'enroule autour du pilier, près de sa jonction sans aspérités avec le plafond. Ses crochets sont ouverts, comme s'il allait mordre sa proie. Il n'est pas mort-vivant, et n'a aucune propriété spéciale.

Un examen attentif du pilier le plus au sud révèle une pierre branlante. Si on la pousse, elle pivote pour dévoiler une cache longue et étroite à l'intérieur du pilier, mesurant environ la taille d'un avant-bras humain. Dans cette cavité se trouvent trois morceaux effilés de bois brut.

Ils ressemblent peut-être à des baguettes, mais il s'agit simplement de bouts de bois ordinaires. Il y a également une petite clé de cuivre qui repose dans la poussière, au fond de cette alcôve (qui ouvrira tout ce que veut le MD, dans une autre aventure, ailleurs).

Le rat qui détale est un rat normal et curieux à propos de la lumière et du bruit ; il ne porte aucune maladie. Il ne veut pas combattre, et n'a aucun compagnon ni famille. Si le MD le désire, il fuira au devant du groupe tandis qu'ils exploreront le donjon, réapparaissant de temps en temps devant eux pour croiser leur chemin, poussant de petits cris aigus et excités. À part un amusement innocent, ceci peut donner au MD une chance de conduire le groupe vers des portes et des directions qu'ils auraient autrement ratées.

Rat ordinaire (1) : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 15 ; DV 1/4 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT1 ; Dég 1 ; AS Maladie ; TA Mi ; M 2 ; PX 7.

Salle n° 2 : Le couloir aux miroirs

> Le couloir devant semble réfléchir vos lumières depuis de nombreuses surfaces scintillantes, situées sur les deux murs. Tout est calme. Quelque chose de petit se trouve par terre, au milieu du couloir.

L'extrémité noircie d'une torche consumée se trouve par terre, au milieu du couloir. Ce couloir est décoré de seize grands et lourds miroirs ovales en verre, huit à chaque mur. Ils se ressemblent tous. Les miroirs irradient tous un faible enchantement magique : d'antiques sorts protecteurs conçus pour protéger leur dos argenté contre l'humidité. Tous sont suspendus aux murs par des crochets, et on peut les briser facilement. Note pour le MD : de temps en temps, les groupes qui redescendront dans Montprofont découvriront que les miroirs brisés auront été remplacés, les débris de verre nettoyés, des objets différents (et souvent étranges) auront été placés dans les niches, et l'emplacement du « mauvais » miroir aura été redistribué.

Trois des miroirs (au choix du MD) sont suspendus devant de petites niches dans le mur, les cachant complètement. L'une de ces niches contient deux fioles de verre identiques et bouchées, à l'intérieur de « cages » métalliques pour les empêcher de se briser. L'une est une *potion de soins* (rend 2d4 +2 pv), et l'autre est une *potion de grands soins* (rend 3d8 +3 pv).

La deuxième niche découverte contient un petit chaudron de cuivre ouvert, avec une poignée, dans lequel sont entassées 40 po. Le chaudron est lourd, et fait autant de dégâts qu'une masse si on l'utilise en combat alors qu'il est plein (ce qui éparpille les pièces par la même occasion !).

La troisième niche est vide.

Le miroir le plus à l'ouest sur le mur nord est un *miroir d'opposition*, détaillé dans le *Guide du Maître*. Le double qu'il crée en émerge à la fin du round où il a été vu, sortant ou chargeant pour attaquer. Le double est silencieux, et attaque le premier lors du round suivant sa sortie. Il ignore toutes les attaques et menaces, sauf celles de la personne dont il est le reflet. Il attaque cette dernière sans hésitation et sans crainte, utilisant les meilleurs sorts, armes et capacités disponibles de celle-ci.

Si la personne originale tombe, morte ou apparemment morte, le double attaque les autres membres du groupe, continuant jusqu'à ce qu'ils meurent (en les poursuivant si nécessaire), ou qu'il soit lui-même détruit. Quand le double est détruit, tous ses objets disparaissent avec lui, même s'ils sont séparés de lui, ou dans les mains de quelqu'un d'autre.

Si l'on attaque ce *miroir d'opposition*, il peut supporter 4 points de dégâts. Tout point en trop le fera disparaître (pas se briser !). À sa place, deux doubles de la personne qui a causé les dégâts en trop apparaîtront, tous deux concentrant leurs attaques sur l'être dont ils sont le reflet !

Salle n° 3 : Le repos de Nimraith

> Dans cette alcôve se trouve un squelette humain, blotti sous un bouclier d'airain fendu. Il est vêtu des restes d'une armure de cuir qui s'émiettent. Un heaume métallique avec une visière se trouve debout, sur une dalle à proximité.

Le squelette est humain, et bien qu'il soit intact, même en ce qui concerne les tendons, il ne s'agit pas d'un mort-vivant. Le bouclier, fendu en deux et piqué çà et là de faibles zones qui s'écroulent (à cause d'un ancien contact avec de l'acide), est effectivement sans valeur. Le mot « Nimraith » est gravé à l'eau forte en travers, en thorass.

L'armure de cuir s'est également détériorée ; elle tombera en poussière et simples lambeaux lorsqu'on la touchera, ne rapportant que des boucles rouillées aux charognards. Parmi ses plis, complètement sous le cadavre, se trouvent les restes pourrissants d'un havresac, fait du même matériau.

Ce dernier contient un tube d'ivoire lisse et poli (d'une valeur de 2 pa), et une masse de morceaux de vêtements moisis (jadis un morceau de fromage enrobé dans un linge). À l'intérieur du tube se trouvent deux morceaux de parchemins. L'un est une *Carte de Nimraith* (voir **Cartes et plans de Montprofont** dans le livret *Aventures dans Montprofont*), et l'autre est un parchemin sur lequel sont écrits deux sorts de *soins des blessures légères*.

Le heaume est intact, mais rongé par la rouille de l'intérieur ; une personne d'une force moyenne peut le transpercer de ses doigts en le tenant. Le heaume ne contient rien de précieux, bien qu'il contienne quelque chose.

Le heaume est également le lieu de repos d'une **strige** assoiffée, qui jaillira à l'encontre de celui qui aura bougé le heaume, volant pour lui attaquer le visage, ou toute autre partie exposée. Si de telles cibles n'existent pas, la strige volettera rapidement à la recherche d'une autre cible, faisant des cercles et attaquant en piqué pour éviter les tirs de projectiles et les sorts, auxquels elle est habituée. Il faut que la strige soit tuée pour qu'on puisse la retirer d'une victime touchée ; les attaques portées contre elle tandis qu'e-



lle est attachée peuvent toucher sa victime : lancez un deuxième jet d'attaque contre la CA de la victime pour le savoir.

Strige (1) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 9 ; TAC0 17 ; #AT1 ; Dég 1-3 plus 1-4 d'absorption de sang par round suivant (jusqu'à 12 pv maximum) ; TA P ; M 8 ; PX 175.

Salle n° 4 : La chambre aux toiles d'araignées

Le sol de cet endroit est jonché de gravats, et des toiles d'araignées grises et pleines de poussières pendent du plafond jusqu'au sol, bloquant la vue de tout ce qui se trouve à l'intérieur.

Cette pièce est sombre et silencieuse. Les toiles d'araignées sont épaisses et empilées. Si on les brûle ou les repousse sur le côté, elles s'ouvrent facilement, libérant des nuages de poussière grise et effrayante (inoffensive). Il n'y a aucune créature ici ; quoi que puisse être ce qui a tissé ces toiles, c'est parti depuis longtemps.

Les gravats sur le sol vont de minuscules cailloux de la taille d'une phalange d'auriculaire de femme, jusqu'à des blocs de la taille du torse d'un homme. Si l'on cherche avec application, on peut trouver dix-sept pierres de la taille d'un poing. Elles sont faites d'une pierre noire dure mais facilement cassée, et représentaient à l'origine une sorte de statue ; on peut voir aisément des surfaces taillées et gravées sur de nombreux fragments.

Si quelqu'un rassemble studieusement les morceaux de la statue, un processus exigeant presque un mois de travail régulier, cela donne un monticule de pierre arrondi, sur lequel se tiennent trois guerriers humains, tous regardant vers l'extérieur, et tenant leurs épées courtes. Les guerriers ont tous des visages circonspects, et des lances de fantassin dressées dans l'autre main. Les guerriers sont nus et pieds nus, leurs traits n'appartenant à aucun peuple, religion ou origine connus. Le travail est délicat, mais l'état brisé de la statue fait qu'elle ne vaut que 6 pa environ pour un collectionneur noble qui peut payer pour la faire dupliquer par un artisan. La statue portait jadis un fort sort ou effet magique, et les débris émettent encore un très faible enchantement vacillant si l'on jette dessus une *détection de la magie*.

À part les toiles d'araignées et les gravats, la salle semble vide. Si quelqu'un fouille ou marche dans le coin nord est de cette pièce, deux des dalles sonneront légèrement creux. Elles sont branlantes, et l'on peut les soulever facilement pour dévoiler une niche bordée de pierres, de 60 centimètres de profondeur, et mesurant 2,5 par 7,5 centimètres de côté. Dans la niche se trouve un sac, et sur le sac repose une main humaine squelettique qui a été tranchée.

La main est simplement cela : une main, pas une espèce de mort-vivant, ni un piège animé magiquement. Elle tombera en morceaux si on la manipule trop.

Le sac est fait d'une vieille cuirasse pourrie, et se désintégrera si on tire dessus, renversant son contenu : 86 pièces d'électrum, traitées avec du *cirableu* par d'antiques forgerons nains. Ces pièces sont estampillées avec le marteau (d'un côté) et l'enclume (sur le revers), qui sont les symboles des nains marchands de la Côte des Épées.

Salle n° 5 : La chambre de la mort

Les PJ qui explorent le couloir nord hors de cette pièce peuvent voir quelque chose d'assez petit, sombre et horizontal, sur le mur (le plus à l'est) au fond du couloir (marqué 6A). Reportez-vous à la description de la Salle n° 6 pour avoir tous les détails.

Dans cette chambre se trouve de nombreux corps: à la fois ceux d'humains, et de grandes créatures velues, avec de longues oreilles et de longs crocs. Seules deux silhouettes bougent dans la pièce, fouillant parmi les corps, se grognant et grondant l'une à l'autre. L'une arrête et dresse la tête pour regarder dans votre direction !

Les deux créatures sont des **gobelours ;** si n'importe lequel des PJ a déjà rencontré des gobelours avant, identifiez-les en tant que tels maintenant. Les deux gobelours en vie attaqueront férocement (même si les PJ sont en surnombre). Ils savent que leur seul espoir de survie tient dans une attaque forte et immédiate. Si les PJ se débrouille bien, les gobelours essaieront simplement de se frayer un passage et de fuir. Puis ils rôderont derrière le groupe, faisant attention à ne pas être vus, jusqu'à ce que le groupe soit faible, endormi ou combatte un autre ennemi ; moment qu'ils choisiront pour attaquer de dos ! Les gobelours lancent leurs lances à l'approche (ou à la fuite) du groupe, puis combattent avec leurs gourdins, lançant des masses pour assommer les PJ qui fuient, ou les jeteurs de sorts, une fois la bataille engagée.

Gobelours (2) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 (10) ; VD 9 ; DV 3 +1 ; pv 25, 20 ; TAC0 17 ; #AT1 ; Dég 2-8 (2d4) ou par arme : 1d6 +3 (masse), 1d6 +2 (lance de fantassin), 1d6 +2 (gourdin) ; AS Surprise, +2 aux dégâts ; TA G ; M 12 ; PX 120 chaque.

La fin des Bannières Noires

Les cadavres, très récemment tués, comprennent trois gobelours et sept humains. Un gobelours est allongé par-dessus un homme, et un autre homme est affalé sur le haut d'un gobelours. Les autres corps jonchent la pièce. Chaque cadavre de gobelours ne porte pas d'armure, mais possède un gourdin et un marteau de guerre ; un possède aussi une épée courte.

Ces hommes étaient tous des aventuriers novices, nouvellement arrivés du troublé Téthyr pour tenter leur chance ici. Ils ne connaissent rien d'Eauprofonde, puisqu'ils se sont téléportés dans Montprofont via un portail à Calimport. Les MD sont libres de développer des aventures, des récits et des renseignements que ces morts peuvent révéler sous un sort de *communication avec les morts*. Ils s'appellent eux-mêmes « La Bande des Bannières Noires », et les corps des membres de ce groupe sont comme suit.

Un homme barbu et jeunot, vêtu de robes, est allongé, tordu par-dessus le havresac encore sanglé à son dos, il tient toujours un bâton dans sa main. Son crâne est écrasé, et un anneau de cuivre luit à l'un de ses doigts.

Il s'agissait de Thanriyon Arkhelt, un magicien NB du 2ème niveau. Ses robes de coton noir usées et rapiécées sont attachées par une ceinture à la taille, et une *dague +1* qui luit quand on la sort de son fourreau, est elle-même attachée à la ceinture. En fait, elle brille d'une faible lueur ambrée tout le temps, que le porteur le veuille ou non ; un sort de *dissipation de la magie* annulera de façon temporaire cet effet, pendant 1 tour par niveau du jeteur. Sa lueur est suffisamment brillante pour lire, quand l'écriture est proche de la lame, mais pas suffisamment brillante pour éclairer des zones éloignées de plus de 1 m 50 du porteur.

Dans le havresac du magicien, on trouve une fiole d'eau éclatée (trempant maintenant tout le reste !), trois chandelles de suif cassées, un briquet à amadou et deux morceaux de pierre, dont l'un a été taillé avec un rebord tranchant, une bourse à cordon en coton contenant 6 po et 2 pc, et un livre fait de quatre fines planches de bois percées de trous, et reliées ensemble par des lanières de cuir. Ce livre de sorts de voyage rudimentaire contient les sorts *mains brûlantes*, *lumières dansantes*, *réparation*, *poigne électrique*, *pattes d'araignées* et *disque flottant de Tenser*.



Un homme chevelu et de forte carrure dans une armure de plates tailladée et brisée, est allongé dans une flaque de sang, un petit sac encore accroché à sa ceinture. L'épée qui l'a tué (à l'évidence la sienne) sort de son côté, entaillée et émoussée par le contact avec son armure.

Il s'agissait d'Erun Hrom Thlyndor, jadis de Zazesspur, un guerrier LN du 3ème niveau. Son épée longue est émoussée mais encore utilisable, et son armure peut être récupérée pour fournir une protection partielle (CA 4) à un grand humain. Sa ceinture est coupée en deux endroits, mais la dague rengainée sur l'une de ses hanches n'a pas été utilisée. Le sac d'Erun contient une petite bourse en peau (avec 6 po, 11 pa et 4 pc), une miche de bon pain ronde et dure, et un lambeau de linge propre enveloppé autour d'une roue de fromage de la taille d'une main.

Un homme avec de longs cheveux blonds, vêtu d'une cotte de mailles, est allongé, face contre terre, par-dessus un des cadavres de gobelours.

Il s'agissait d'Andaron Irithar, un prêtre de Tymora CB du 1er niveau. Son cou a été brisé ; sur une fine chaîne attachée autour de celui-ci se trouve le cercle d'argent de Tymora, laqué et de la taille d'une paume de main — un symbole sacré fait en argent véritable, et d'une valeur de 5 pa.

Dans une main brisée, froissée sous son corps, Andaron tient toujours sa masse. Également sous son corps, attachée à sa ceinture, se trouve une sacoche en cuir. Elle contient quatre pommes plutôt abîmées, un sac fait d'un linge, qui contient cinq galettes d'avoine attachées dans un bol de bois peu profond avec une corde, et un petit sac de toile avec du petit bois.

La ceinture d'Andaron est très épaisse et robuste. quiconque l'examine voit qu'elle est faite de trois épaisseurs de peau ; une extrémité de l'épaisseur de devant se défait si on l'attrape, et s'effrite pour révéler seize fentes dans l'épaisseur du milieu. Six de ces fentes contiennent une pièce d'or chacune ; les autres sont vides.

Un homme mince, avec une moustache et des cheveux noirs huileux coupés courts, est allongé sur son dos, ainsi que les deux morceaux d'une épée courte cassée à côté de lui. Il porte une armure de cuir grise, et des bottes et des gants en cuir souple. Il tient une dague dans une main, et une tache terne et grandissante en bas de son torse montre qu'il est mort tué par un coup de lance.

Il s'agissait de Havildar Oremmen, de Port Kir, un voleur CN du 4ème niveau. Il possède une deuxième dague rengainée à l'intérieur de sa botte gauche. Sa botte droite possède un talon creux, que l'on atteint en ôtant la botte de son pied, et en effritant la semelle intérieure ; dans la minuscule cavité se trouve un morceau de mousseline grossière, enveloppé autour de trois gemmes gris sombre et tachetées de rouge : des héliotropes, chacune valant 50 po. À sa ceinture se trouve une petite bourse de toile, renforcée avec une plaque de métal courbée qui recouvre son intérieur, son extérieur et son fond. Il s'agit de sa bourse « publique », et elle ne contient que 2 po, 1 pa, et 3 pc.

À l'intérieur des manches de son pourpoint, Havildar a sanglé deux choses qu'il voulait dissimuler. Sanglée à son avant-bras gauche, juste à l'intérieur du coude, se trouve une poche en cuir mou qui contient une série d'outils de voleurs, et un grappin pliant. Sanglée à son avant-bras droit, se trouve sa bourse « privée », une poche en cuir mou qui renferme 6 pp et 3 po.

Autour de sa taille, sous son armure, Havildar porte un rouleau d'une fine corde graissée de couleur gris terne : une corde d'escalade de 21 mètres de long.

Un homme avec une petite barbe noire taillée en pointe, et une vieille cicatrice plissée sur sa joue gauche, est allongé sur son dos, sa hache d'armes au-dessus de lui. L'un de ses bras fait un angle bizarre, et son dos est tordu et arc-bouté. Il porte une armure d'écailles, et repose au-dessus de ce qui reste d'un bouclier fracassé et cabossé, encore attaché à son bras. Son heaume de fer pur, écrasé comme une coquille d'œuf, repose à côté.

Il s'agissait de Baerkyn Urundul, naguère de la Porte de Baldur, un guerrier CN du 3ème niveau. Les coups qui lui ont brisé le bras et le dos n'ont pas détruit son armure, ni sa hache. Baerkyn porte des gantelets (non magiques) métalliques d'une très délicate fabrication. Si on les retire, on verra un anneau d'or (valant 3 po) sur le majeur de sa main droite.

La ceinture de Baerkyn porte une boucle de cuivre décorée représentant une tête de lion rugissant (valant 2 pc), ainsi qu'une épée large et une dague dans leurs fourreaux. Sa bourse en toile, également à sa ceinture, contient 14 po, 11 pa, 15 pc et un charme de bonne fortune en bronze : l'épée de Tempus, Seigneur des Batailles.

Un homme roux à la barbe de plusieurs jours, et vêtu d'une armure de cuir cloutée, est allongé à moitié enterré sous le corps d'un gobelours. Un sac et une lanterne de fer brisée reposent à côté d'une de ses jambes retournées.

Il s'agissait de Delbarran Thundreir, un guerrier NB du 2ème niveau, originaire de Zazesspur. Si l'on bouge le corps du gobelours pour examiner Delbarran, l'une des ses mains tient encore la garde d'une épée courte, enfoncée profondément dans le gobelours. Son autre bras dresse un bouclier de bois éclaté sur son tronc, dans une vaine tentative pour se protéger d'une attaque de lance de la part d'un gobelours ; en fin de compte, l'attaque vint par-derrière.

Delbarran porte une armure de cuir cloutée usée et rouillée. Sa ceinture porte une dague dans son fourreau, et une bourse contenant uniquement un bout de bougie et 2 pc.

Le sac sous ses pieds ne renferme qu'une couverture, une paire de bottes de rechange (usagées et assez grandes), et la garde en cuivre d'une dague cassée. La lanterne est une lanterne réfléchissante ; son couvercle est complètement détruit, et la bougie s'est désintégrée en minuscules bouts de cire, mais le reste peut être redressé, pour servir de lanterne sans capuchon pour la lumière.

Un homme aux cheveux bruns vêtu d'une armure de cuir cloutée, est affalé sur une arme d'hast, un sac tombé de sa main tendue.

Il s'agissait de Hortil Gundelbar, un guerrier NB du 1er niveau, originaire de Brost. Il est mort le crâne éclaté, et n'a jamais eu le temps de brandir sa serpe-guisarme (arme d'hast), qui reste neuve. Il porte également une hachette et une dague, toutes deux fourrées dans sa ceinture, et une bourse de ceinture renfermant 2 pa, 6 pc et une pierre à aiguiser enveloppée dans un linge huilé.

Dans le sac de Hortil, on trouve un gros morceau de pain, une grande outre de cuir pleine de vin calishite flamboyant et ambré, et deux flacons en verre, bouchés et intacts, contenant de l'eau bénite.

Salle n° 6 : Le culte aquatique

6A : Les PJ qui explorent le couloir hors du n° 5 peuvent voir quelque chose d'assez petit, sombre et horizontal sur le dernier mur (celui le plus à l'est) du couloir. S'ils essaient de scruter de

loin, tout ce qu'ils seront capables de voir sera les morceaux les plus confus d'une inscription gravée dans la pierre à environ la hauteur de la taille, et qu'ils ne peuvent pas lire. Si n'importe quel personnage s'approche de l'inscription pour mieux la voir (entrant dans la zone de 3 m sur 3 qui contient la marque n° 6A, sur la carte), lisez le texte encadré ci-dessous.

Une légère brume bleue semble se lever devant vos yeux, silencieusement et rapidement, effaçant le monde autour de vous tandis que vous fixez la mystérieuse inscription. Elle semble consister en un certain nombre de noms et d'autres inepties, suivis par cette dernière ligne, écrite en commun avec des lettres qui brillent d'une lueur bleue profonde: « Si vous lisez cela, bien sûr, il est trop tard. »

(à tous ceux qui sont dans le couloir): La lueur bleue est partout; tu es perdu (ainsi que tes camarades), et tu flottes dans un endroit qui ne semble pas réel. La lumière bleue et remuante est au-dessous, au-dessus et partout autour de toi.

La lumière commence à se dissiper, et vous réalisez que vos jambes et vos pieds sont plus froids (et plus humides) que le reste de votre corps. Vous êtes quelque part ailleurs, avec vos torches et vos lanternes éteintes de façon mystérieuse, et vous vous tenez dans une eau sombre et d'encre, à hauteur de cuisses. Une faible lumière pourpre vient de votre gauche. Devant vous, au loin, vous entendez l'eau remuer, comme si quelque chose bougeait dedans...

Il s'agit d'un des téléporteurs d'Halaster ; il fonctionne malgré les interdictions notées à la section « Sorts de barrage » au chapitre **Notes générales**. Si les PJ font une *détection de la magie* avant que la téléportation ne se produise, ils ne remarquent que l'inscription magique sur le mur. La téléportation fonctionnera indéfiniment, emportant tous les êtres, vivants ou morts, qui se trouvent à l'intérieur du couloir de 9 mètres. On ne peut apparemment pas la dissiper ni l'empêcher de fonctionner. L'inscription, une fois lue silencieusement ou à haute voix, déclenche la magie de téléportation.

Quelles que soient les sources de lumière que le groupe utilise ou transporte, elles s'éteindront 2 à 5 rounds après que le téléporteur à « Brume Bleue » aura fonctionné.

6B : Les personnes téléportées se tiendront dans 60 centimètres d'eau à leur point de chute ; s'ils sont plus petits que des humains ordinaires, modifiez en conséquence votre description au sujet de la hauteur de l'eau. Tout le monde arrive sur le point marqué n° 6B sur la carte ; quelques secondes après leur arrivée, l'eau commence à se rider dans le coin est de la pièce. Ils se trouvent à l'une des extrémités d'une chambre de 6 mètres de large et de 18 mètres de long, entièrement remplie d'eau noire comme de l'encre. Même si l'on y introduit une source brillante de lumière, ou qu'on en met une ailleurs dans la pièce, l'eau demeure opaque.

Le téléporteur ne fonctionne que dans une direction, et la seule façon de sortir de l'eau est d'aller plein sud, où le sol remonte avec une rampe. Il sort de l'eau juste dans un coin, hors de vue des arrivants téléportés. Les arrivants qui savent cela peuvent facilement atteindre le sol sec du couloir au bout d'un round.

La source des rides sur l'eau, à l'extrémité est de la pièce, est une **orphie géante** (voir le *Bestiaire Monstrueux*, « Poisson géant »). Elle fait un sillage en zigzag pendant un round, puis plonge pour attaquer les intrus sous l'eau lors du round suivant.

L'orphie avale ses victimes sur un 20 ; il faut que les victimes lui infligent 11 points de dégâts internes, à l'aide d'armes tranchantes, pour se libérer. Il y a 20 % de chances qu'elles soient touchées par des attaques d'armes perforantes portées contre l'orphie depuis l'extérieur. On a laissé l'orphie comme gardien du temple, et elle attaque toutes les créatures dans l'eau qui n'ont pas recouvert leurs corps d'une huile spéciale et sentant le poisson, utilisée par les fidèles qui visitent la chapelle sahuagine. S'il y a des PNJ qui accompagnent le groupe, dirigez la première attaque de l'orphie contre l'un d'eux.

Orphie géante (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3 ; VD N 30 ; DV 8 ; pv 44 ; TAC0 12 ; #AT1 ; Dég 5-20 (5d4) ; AS Avale entièrement sur un 20 ; TA E ; M 10 ; PX 2.000.

À la gauche des personnages (au nord), se trouve une alcôve contenant une statue de pierre, la source de la faible lueur pourpre. Elle est construite d'une pierre grise érodée, et représente un être mi homme mi poisson, à la peau écailleuse, aux doigts palmés, aux grands yeux fixes (sur la statue sans vie, il s'agit de creux noirs), aux oreilles ouvertes et en forme de nageoires, et avec une large bouche garnie de crocs.

Si l'on examine la statue, on verra qu'il s'agit d'un sahuagin (décrit dans le *BM*), avec une tête amovible. Si l'on retire la tête, on découvre une cavité noircie par les flammes, bouchée par les morceaux de cire de nombreuses bougies, utilisées pour donner à la statue des yeux de feu. Une protubérance au milieu de cette cire contient trois anneaux en cuivre pur.

L'un d'eux n'est pas magique, un autre est un *anneau de vérité* et le troisième est un *anneau de marche des ondes*, que l'on utilisait apparemment dans une certaine sorte de rituel ici même.

Il y a une seconde protubérance à l'intérieur de la tête : celle-ci étant à l'évidence un levier. Si on l'actionne, quatre perches de fer sortiront silencieusement de l'eau, renfermant d'épaisses bougies noires. Le groupe peut allumer ces bougies ou les emporter, mais les réceptacles en fer sont attachés à une barre massive sous le sol et sous l'eau, et on ne peut donc pas les emporter facilement.

Si les PJ soulèvent la tête de la statue, ils rencontreront la deuxième ligne de défense du temple. Deux rounds après qu'on aura ôté la tête, des niches s'ouvriront silencieusement sous l'eau, et trois **gardiens funestes** sortiront de l'eau pour attaquer silencieusement tous les païens présents dans la salle, poursuivant tous les intrus jusqu'à ce que ces derniers, ou eux-mêmes, soient morts.

Ces monstres ressemblent à des squelettes normaux, mais possèdent de minuscules points de lumière, rouges et tremblotants, dans leurs orbites. Ils sont armés de longues faux recourbées (à traiter comme des guisarmes, 2d4 points de dégâts), et on ne peut pas les repousser.

Les gardiens funestes peuvent clignoter (comme sous l'effet du sort de magicien *clignotement*) une fois par tour, pendant une période allant jusqu'à 4 rounds. Un gardien funeste peut également lancer deux *projectiles magiques* tous les 3 rounds, comme attaque supplémentaire, sur des cibles distantes de 21 mètres maximum.

Gardien funeste : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 ; VD 12 ; DV 4 +4 ; pv 36, 30, 24 ; TAC0 15 ; #AT1 + spécial ; Dég 1-6 ou par arme ; AS *Projectile magique ;* DS *Clignotement ;* TA M ; M 12 ; PX 975 chaque. Pour plus d'informations, voir le chapitre **Guide des monstres** dans les *Aventures dans Montprofont*, le deuxième livre de ce coffret.

Également sous l'eau, et uniquement détectable après au moins trois rounds d'exploration, se trouve une *épée longue +1* ordinaire. Elle ne diffuse aucune lueur, et ne possède aucune décoration, mais elle porte de puissants enchantements qui l'immunise contre la rouille et la destruction. Même lorsqu'on l'utilise pour forcer des portes, ou des ponts-levis, ou qu'on la jette contre la pierre, ou d'autres choses du même acabit, cette épée magique ne se casse pas. Bien sûr, le MD décide des limites de cette solidité ; si un PJ commence à en faire mauvais usage, l'épée doit se briser.

Note pour le MD : Cet endroit était un temple secret à la gloire d'un culte engagé par certains nobles sans scrupule d'Eauprofonde qui avaient pris connaissance du téléporteur. Le but était de mettre en place une bande de marins et de dockers mauvais, obéissants aux souhaits des chefs du culte, eux-mêmes agissant au nom de Gulku-





lath, Seigneur des Profondeurs Nordiques. La statue de sahuagin était censée le représenter, mais une telle entité n'a jamais existé, et le culte connu quelques revers, dont l'un des plus importants fut la querelle interne parmi ses chefs. Certains d'entre eux étaient secrètement membres de la Guilde (bannie) des Voleurs d'Eauprofonde, cherchant à contrôler cette organisation pour en faire un moyen de s'établir de nouveau à Eauprofonde.

Ce temple caché paraît largement abandonné aujourd'hui. Le MD doit décider simplement à quel point le Culte de Gulkulath est actif dans sa propre campagne, et peut-être envoyer des agents du Culte aux trousses de ces « blasphémateurs et profanateurs », à savoir les PJ qui sont entrés dans le temple.

6C : Dans l'alcôve marquée n° 6C sur la carte, un **orque** seul attend l'arrivée de proies, de préférence celles qu'il peut voler et manger.

Il s'est bien préparé. Avec des armes à portée de la main, il est tapi derrière un bouclier fait de ce qui reste de deux vieux coffres en bois, observant à travers un trou le couloir au nord de l'alcôve. Six arbalètes chargées et armées sont montées sur des pieds, et dépassent d'autres ouvertures qui visent dans ce couloir. Quand quelqu'un sort du coin, l'orque tire sur une unique cordelette, activant toutes les arbalètes en même temps. Puis il se saisit vivement de ses armes, prêt à fuir ou attaquer, selon le nombre d'ennemis, ou l'état de leurs blessures.

Les arbalètes tirent avec un TAC0 9 six carreaux lourds qui frapperont en un round tous les personnages se trouvant dans la zone de 3 m sur 3 située directement au nord de l'alcôve marquée n° 6C sur la carte. Chaque carreau qui touche fait 1d4 +1 points de dégâts.

Le bouclier de Saurogh fait 1 m 50 de haut et 2 m 10 de large, et est fait de planches solides, attachées en croix de façon rudimentaire, et clouées sur deux pieds de support. Lorsqu'il est projeté contre un personnage par le poids de Saurogh (ses supports empêchent quiconque de le relancer sur Saurogh), la victime a besoin de réussir un Test de Dextérité et de Force pour l'éviter complètement. Si l'un des tests est raté, le PJ subit 1-3 points de dégâts, et devra attaquer dernier durant ce round. Si les deux Tests sont ratés, le personnage subit les dégâts, et reste coincé sous le bouclier jusqu'à ce qu'il réussisse un Test de Force (un seul par round) dans un round suivant. Pendant qu'il est coincé, le PJ perd toutes ses attaques.

Saurogh est dehors pour faire ses preuves, depuis qu'il a été exilé comme « couard » par des compagnons inamicaux. Il espère également gagner assez d'argent pour rembourser quelques dettes. Désireux d'assumer cette entreprise téméraire, il est également prêt à faire des choses folles en combat comme renverser son bouclier sur l'ennemi le plus avancé.

Saurogh porte une armure de cuir cloutée, un heaume, et de grandes bottes dures. À sa ceinture se trouve une poche contenant un briquet à amadou, du petit bois, et une broche à rôtir (1-3 points de dégâts). Toujours à sa ceinture se trouvent une dague (1-4 points de dégâts) et une bourse contenant 3 pc.

S'il est forcé de s'enfuir, lancez 1d4. Sur un 1 ou 2, Saurogh court en 6E. Il essaie de se cacher parmi les sommets des tas de sable, anticipant une attaque surprise ultérieure. Sur un 3 ou 4, l'orque fuit en passant par 6F, espérant que le mur qui tombe le séparera des PJ.

Saurogh — Orque (1) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 (avec bouclier), 7 ; VD 10 ; DV 1 ; pv 8 ; TAC0 19 ; #AT1 ; Dég 2-8 (épée large), 1-8 (hache d'armes) ; TA M ; M 11 ; PX 15.

6D : Le couloir débouche sur un cul-de-sac en 6D. Ici, une source d'eau gazeuse jaillit à différents endroits, le long de fissures entre les blocs qui font le mur. Elle s'écoule le long du mur ouest, et traverse le sol en une petite flaque, pour disparaître dans la fissure où les murs nord et est rencontrent le sol. L'eau est claire, froide et potable ; la flaque est profonde de 7,5 centimètres à son maximum.

6E : Cet endroit à la forme étrange est une pièce entièrement remplie de sable. Quelqu'un a amené ici de grandes quantités de sable fin, et les a entassées en forme de pics et de vallées humides et parsemées de lichens. La masse centrale du tas de sable mesure 90 centimètres de haut à ses niveaux les plus bas, et 1 m 50 aux sommets. Le tas de sable est dispersé dans un chaos confus de vagues, crevasses et zones dérangées.

Enfoncée profondément dans le sable près du tas de devant, se trouve une vieille et solide malle-cabine. Elle ne peut être découverte que si quelqu'un creuse au bon endroit (20 % de chances) pendant au moins trois rounds. Elle est faite de bois noir, ses coins revêtus de sangles de fer rouillées, et elle pèse autant que six hommes. Elle est verrouillée, et on doit la forcer ou crocheter sa serrure pour l'ouvrir.

À l'intérieur de cette malle on trouve beaucoup de sable humide. Une fois qu'on la nettoie jusqu'au fond, on trouve une grande défense d'animal dont l'extrémité est enveloppée dans du tissu et scellée avec de la cire. À l'intérieur de ce tube improvisé se trouvent sept parchemins enroulés ensemble, chacun portant un seul sort de prêtre : *injonction ; soins des blessures légères ; connaissance des alignements ; guérison des maladies ; dissipation de la magie ; communication avec les morts ; soins des blessures graves.* Il s'agit d'une cachette de secours pour les parchemins, dissimulée par l'un des prêtres du Culte (voir n° 6B).

6F : Au premier coup d'œil on ne voit rien en 6F. Ce point marque simplement l'endroit d'un mur qui tombe. À chaque fois que quelqu'un passe ce point en se dirigeant vers le sud, un autre des anciens mécanismes magiques d'Halaster se déclenche. Si aucune autre personne ne passe ce point dans les deux rounds qui suivent le passage de la première personne, un mur de pierre massif gronde depuis en haut au début du troisième round, tombant dans un fracas qui secoue toute cette zone. Tout ce bruit et ces déplacements entraînent sans nul doute des « monstres attirés » si vous consultez les tableaux.

Ce mur ne remontera pas tant que le téléporteur à la « Brume Bleue » n'aura pas été de nouveau activé. Si Saurogh s'échappe à la fois de 6C et de 6E, et s'enfuit par ce chemin sans quelqu'un sur ses talons, les PJ peuvent se retrouver coincés dans cet endroit jusqu'à ce que quelqu'un ou quelque chose (comme un vol de gargouilles, une unité de gobelours, ou un ettin errant) arrive par le téléporteur.

Le mur fut conçu pour tomber après la dernière personne d'un groupe, d'où les deux rounds de retard. Il est magiquement renforcé et préservé contre les dégâts subits par des chutes répétées, et on ne peut tout simplement pas le détruire. Les sorts qu'on lui lance sont réfléchis (à 100 %) sur le jeteur, ou si c'est impossible en raison de la nature du sort, simplement annulés.

Nous conseillons plutôt aux groupes qui souhaitent s'échapper de creuser la paroi à côté du mur qui est tombé, ou même par-dessus ou par dessous lui, et de le contourner, plutôt que de le creuser directement. Une telle évasion, supposant qu'on dispose des outils adéquats, prend vingt jour d'excavation, moins un jour par personne qui creuse. Le bruit ainsi fait attirera sans nul doute un ou plusieurs monstres prédateurs

grands, stupides et très puissants ; il se peut que ces créatures aident même les PJ à s'échapper de cet endroit, puisque cela les rapprocherait de leur nourriture.

Salle n° 7 : Les gardes goules

Au fur et à mesure que les PJ s'approchent de cet endroit (c'est-à-dire qu'ils passent par une porte, ou le tournant d'un couloir menant à la zone marquée n° 7 sur la carte), on peut entendre un bruit de tambour lent, saccadé et étouffé. Quand les PJ arrivent en vue de la pièce, lisez ce texte encadré :

> Deux créatures quasi humaines et crasseuses vivent ici ensemble. Elles ont un regard profondément déterminé et fixe, des dents longues et pointues, et des mains avec de longs ongles, semblables à des griffes. Elles tiennent des restes d'os brisés (probablement des os humains). Elles tapent sur ce qui ressemble à un bouclier retourné, sur lequel on a tendu une espèce de peau. Elles vous voient, et s'arrêtent de tambouriner pour se lever, en sifflant.

Les deux créatures sont des **goules** affamées. Elles attaquent immédiatement et plutôt férocement. Leur toucher paralyse pendant 1d6 +2 rounds si on rate un jet de sauvegarde contre la Paralysie ; les elfes sont immunisés contre cet effet. Les goules sont immunisées contre les sorts de *charme* et de *sommeil*, et un sort de *protection contre le mal* les tient en respect.

Toute personne tuée par ces créatures se relève transformée en goule 1d10 +3 tours après, à moins qu'un prêtre ne la bénisse. De nombreuses créatures ne deviennent jamais des goules après leur mort, puisqu'elles sont dévorées. Si plusieurs PJ sont tués, les goules dévorent un cadavre à la fois. Les autres (s'il en reste) deviennent d'autres goules.

Goules (2) : Int Faible ; AL CM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 15, 13 ; TAC0 19 ; #AT3 ; Dég 1-3/1-3/1-6 ; AS Paralysie ; DS Spécial ; TA M ; M 12 ; PX 175 chaque.

Si l'on inspecte le bouclier/tambour de fortune des goules, on entend que quelque chose remue à l'intérieur. Si l'on retire la peau du tambour, on peut ainsi trouver une grande clé décorée et plaquée or. Elle vaut environ 2 po, et la clé elle-même est utile pour la salle n° 16 de ce niveau.

Salle n° 8 : Les escaliers sinistres

Cette section décrit deux séries d'escaliers adjacentes : celle en 8A, qui relie un couloir à un autre (les deux couloirs ne sont pas visibles ni accessibles l'un à l'autre), et celle en 8B, qui descend vers un niveau inférieur du donjon.

8A : Les marches montent vers un palier de 3 m sur 3, puis redescendent. Ceux qui s'en approchent voient une silhouette en haut, sur le palier, devant eux. Une légère brume mystérieuse remplit ce couloir, recouvrant le sol, et léchant les murs en de petites volutes. La brume remonte en tourbillonnant, pour recouvrir le couloir et l'escalier devant. À cause de l'angle de l'escalier et des brumes obscurcissantes, on ne peut pas discerner les détails de la silhouette, à moins que celui qui observe se trouve au pied de l'escalier, ou plus près.

Lorsqu'on la regarde de près, la silhouette ressemble à un elfe mélancolique en armure de plates complète. Il mesure 2 m 10 de haut, et porte une armure striée d'un noir brillant, d'un style ancien et inconnu. Il possède une épée longue décorée et rengainée, ainsi qu'une dague attachée à sa taille. L'elfe ne semble pas voir ou entendre les intrus, mais il reste sur le palier, regardant avec prudence en bas des marches, d'un côté à l'autre, et faisant quelques pas lents de temps en temps. Il semble être en train d'attendre quelque chose...

Cette sentinelle elfe est une image fantôme permanente d'origine inconnue. On peut la traverser sans incident, et elle ne réagit à aucune action des PJ, ni à aucun changement de luminosité. Lui lancer une *dissipation de la magie* la fait disparaître pendant 1-4 tours, puis elle réapparaît. Elle n'est pas affectée par toutes les magies qui créent ou altèrent des illusions.

Également visible sur le palier, se trouve une applique de torche en fer, vide, sur le mur nord. Elle irradie un enchantement magique (à l'inverse de la brume et de l'image d'elfe), et porte l'un des effets magiques spéciaux d'Halaster : toute torche placée à l'intérieur brûle avec une lumière inhabituelle et régulière, et n'est pas consumée ; théoriquement, une torche placée ici pourrait brûler éternellement. Notez que la magie est sur l'applique, et ne continue pas à affecter les torches après qu'on les en ait retirées.

Les origines et la nature de la brume sont inconnues, bien qu'aucune magie ne paraisse l'affecter, et elle ne filtre jamais au-delà des limites de ce couloir de 24 mètres. Lorsque l'on place une torche allumée dans l'applique (voir ci-dessus), la brume s'estompe et se dissipe, libérant le couloir. Elle revient au bout de trois rounds lorsqu'on a retiré une torche de l'applique ; c'est la seule façon connue d'affecter cette brume.

Le coin est de cet escalier renferme un piège, situé près du haut de la volée de marches : la pression exercée par quelqu'un qui marche sur plusieurs marches à côté fera se dresser brusquement l'une des marches, de 30 centimètres ou plus, puis elle redescendra. Quand c'est la première fois qu'elles rencontrent ce piège, il faut que les personnes affectées réussissent deux tests de Dextérité ; rater l'un de ces deux tests entraîne une chute pour la victime. Si la brume est dissipée par une torche mise dans l'applique, on n'a besoin de faire qu'un seul test de Dextérité. Cette « marche mobile » peut entraîner une mauvaise dégringolade dans l'escalier, causant 1d4 +1 points de dégâts (la moitié si le test de Dextérité est réussi), et obligeant les objets fragiles à effectuer un jet de sauvegarde contre les Chutes.

8B : À chaque fois que l'on ouvre la porte menant en 8B, on peut voir un escalier qui descend ; la porte s'ouvre vers l'intérieur, au niveau de la plus haute marche : il n'y a pas de palier. À chaque fois que quelqu'un marche dessus, ou passe par-dessus, la huitième marche de cet escalier, ou toute autre marche suivante (en gros en faisant 3 mètres dans l'escalier), lisez le texte suivant aux joueurs :

> Sans prévenir, et dans un rugissement soudain, des flammes se mettent à jaillir tout autour de vous : sur les murs, le sol et le plafond : des langues de feu rouges et affamées ! La chaleur monte devient rapidement insupportable, et vous entendez un faible bruit de grognement.

Il s'agit de l'œuvre d'Halaster, et c'est un incendie des plus réels. Les MD peuvent en utiliser les effets pour empêcher les joueurs de descendre au niveau inférieur, s'il le souhaite. Cela prend un minimum de trois rounds à un humain en bonne santé et sans encombrement pour descendre les marches, même en volant. Les flammes et la chaleur infligent 1d6 points de dégâts lors des deux premiers rounds d'exposition, et 2d6 points chaque round supplémentaire passé dans la cage d'escalier.

Ceux qui sont capables de voler au milieu des flammes, au-dessus de l'escalier, subissent 1d4 points de dégâts de chaleur par round, mais se voient ralentis à cause des courants d'airs ascendants réchauffés magiquement. Ceux qui sont résistants ou immunisés contre le feu, ne subissent aucun dégât dans l'escalier.

Toute chute ou tout combat dans les marches, inflige encore 1d6 points de dégâts aux combat-



tants. Si l'on tombe, ou lors du troisième round et plus d'exposition, les objets transportés doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les Feux Magiques.

Tout sort de *dissipation de la magie*, ou d'antimagie similaire, utilisé sur l'escalier, fait disparaître aussitôt les flammes, qui ne réapparaîtront qu'au bout de 2 à 5 rounds. L'utilisation de telles forces, du fait des préparatifs d'Halaster, fait également apparaître dans l'escalier une **salamandre** enragée et liée magiquement. Elle attaque immédiatement tous les êtres vivants qu'elle voie, et ne peut pas quitter les marches pour quelque raison que ce soit. Elle a trop peur d'Halaster pour marchander avec un quelconque intrus, ou laisser quiconque passer sans combattre, et elle ne possède aucun trésor. Chose suffisamment étrange, elle disparaît quand les flammes reviennent. Si elle est tuée, elle ne sera pas remplacée avant un mois, ou plus.

Salamandre (1) : Int Élevée ; AL CM ; CA 5/3 ; VD 9 ; DV 7 +7 ; pv 49 ; TAC0 12 ; #AT2 ; Dég 2-12 (constriction de la queue + 1d6 de dégâts dus à la chaleur), 1-6 (lance de fantassin) ; AS Chaleur (1-6) ; DS arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 13 ; PX 2.000.

Les marches descendent vers un téléporteur qui emmène ceux qui le traverse dans Le Boudoir Noir (n° 50 du Niveau Deux de Montprofont). L'expérience et les effets du voyage sont identiques à ceux décrits dans la section sur la Salle n° 6.

Salle n° 9 : Le trône d'un mort

> Dans l'alcôve se tient un trône impressionnant au dossier voûté, apparemment taillé dans un seul bloc de pierre. Il est tourné vers l'extérieur, vers le couloir.
>
> Les os séparés d'un squelette humain unique flottent nonchalamment en l'air, au-dessus du siège du trône, se déplaçant dans un fouillis continuel. Le crâne bouge, mais il regarde toujours vers l'extérieur, et se tourne pour vous regarder; les seuls os qui ne font pas partie de cette danse éternelle et silencieuse sont les pieds intacts du squelette. Ils sont par terre, placés comme si le squelette était assis sur le trône.

Ces os qui flottent doucement sont le résultat d'un sort raté, qui fut jeté il y a longtemps par un prêtre aventurier qui essayait de se créer un serviteur mort-vivant. Une *dissipation de la magie* arrête l'effet, envoyant tous les os s'écraser au sol, où la plupart se cassent et tombent en poussière. Tous les os que l'on tire ou pousse hors de la zone située au-dessus du siège du trône, sont libérés de la magie, et s'écrasent par terre un à un si on ne les retient pas. Il n'y a ici aucune menace pour les PJ ; cette vieille magie qui s'estompe ne peut pas affecter les êtres vivants. Toutefois, de petits objets légers, d'origine organique (un bol en bois, par exemple), tenus dans la zone des os flottants, puis relâchés, rejoindront cette danse flottante éternelle.

Les objets qui se déplacent circulent au hasard dans une zone sphérique d'environ 1 m 20 de diamètre, au-dessus du siège du trône. Ils sont sujets à la décomposition et aux dégâts ordinaires, mais ils ne se heurteront jamais les uns les autres avec force si l'on n'y touche pas.

La salle entière irradie la magie, mais elle ne possède aucun pouvoir qui affecte ceux qui l'explorent. Caché parmi les « colonnes » gravées en relief sur le dos du trône, posé par terre, se trouve un sac de toile grise qui contient 12 po et une « aiguille de bois effilée, de plus de 30 centimètres de long ». Cet objet en bois est une *baguette de projectiles magiques* (détaillée dans le *GdM*), qui n'a plus que 4 charges. Son mot de commande est gravé sur la poignée, en minuscule lettres thorass : « Aruvae ».

Salle n° 10 : Le couloir aux cent chandelles

Débutant juste à l'est de la porte isolée (près de 8B), se trouve une partie de couloir qui est éclairée de façon éclatante par une lueur jaune chaude et vacillante. La zone éclairée (n° 10A sur la carte) s'étend à l'est, où le couloir tourne. Les PJ explorateurs devraient voir la lumière dans le coin, et de loin, à mesure qu'ils s'approchent. Lorsqu'ils ont une vue directe du couloir, lisez ce qui suit :

> Ce couloir est éclairé de façon éclatante par deux rangées de chandelles vacillantes, chaque rangée flottant à 1 m 80 du sol, des deux côtés du couloir. Il n'y a aucun signe de vie, et tout est silencieux.

Ces chandelles flottantes (il y en a 60 en tout, 30 de chaque côté du couloir), ressemblent à des chandelles de suif ordinaires, sans base ou lampe de quelque sorte que ce soit. Elles sont simplement suspendues en l'air, en train de brûler.

Bien que la cire coule le long des chandelles de temps à autre, elle ne goutte jamais par terre (pas plus que les chandelles ne semblent diminuées ou consumées par le feu). Il n'y a pas de fumée, et on ne manque pas d'air respirable dans ce couloir — bien qu'une douce senteur de cire brûlée, similaire à du miel, soit présente dans l'air.

Une *dissipation de la magie* lancée sur n'importe quelle chandelle fait s'éteindre toutes les chandelles en même temps, et les fait toutes tomber par terre, et se briser en morceaux de cire. On peut toucher les chandelles, mais elles sont chaudes, les flammes faisant 1 point de dégât par contact ; la cire qui dégouline sur les côtés est simplement gênante, et n'inflige aucun dégât. On peut même transporter ces chandelles.

Leurs flammes donnent de la luminosité normale, et peuvent allumer des objets inflammables. Tant qu'elles sont sur n'importe quelle partie de ce couloir est ouest, elles brûlent sans se consumer, et on ne peut les éteindre par aucun moyen physique. Une fois retirées du couloir, elles se consument rapidement (chacune ne donnant que 1 tour de lumière avant d'être complètement usée), et peuvent être soufflées par des moyens physiques. Une fois éteintes, on ne peut rallumer aucune de ces chandelles (bien que l'on puisse refondre leur cire et la remodeler en des chandelles qui fonctionneront normalement, libérées de la magie qui gouvernait les chandelles originales). Les PJ peuvent emmener ces chandelles avec eux. À chaque fois qu'on en libère une, elle restera suspendue en l'air, immobile, à l'endroit où on l'aura lâchée. Toute chandelle touchée par une arme, ou un objet qui tombe, ne serait-ce que pour un seul point de dégât, éclate et s'éteint.

Ces étranges sources de lumière sont l'œuvre de l'un des anciens apprentis d'Halaster. Il s'est adonné à de la magie encore plus puissante, et son esprit est rongée par la folie. Il attache toujours une grande fierté à l'un des premiers tours mineurs qu'il ait développé, *chandelle*. On dit que les seuls instants de paix que connaît Muiral sont ses balades dans le Couloir aux Cent Chandelles.

10B : Les explorateurs qui approchent le coude du couloir peuvent remarquer quelque chose de scintillant, en haut des murs (50 % de chances de le détecter). Il s'agit d'une trace erratique d'une bave translucide et sans couleur, qui brûle au toucher : 1 point de dégât si on en met sur la langue, mais sinon aucun dégât. La trace de bave mène de l'autre côté du coin, en 10B, où sa source (une espèce de chenille géante) est en train de se faire manger par un **ver charognard**.

Le ver charognard lâche son repas à l'approche des PJ, et se précipite à l'attaque. La chenille est morte, paralysée, à moitié dévorée et inoffensive. Elle donnera de la nourriture complète, mais insipide, à tous les PJ, avec un effet secondaire : 2 à 24 (2d12) rounds après avoir croqué dans la chenille, les PJ commenceront à briller d'une faible lueur ambrée, partout où leur peau



est exposée. Traitez cela comme une *lueur féerique* qui ne peut pas être dissipée, ni autrement affectée par la magie, même si la forme de la victime est changée, et d'une durée de 1-3 tours.

Ver charognard (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3 (tête et tentacules), 7 (corps) ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 25 ; TAC0 17 ; #AT8 ; Dég 1-2 ; AS Paralysie (se protéger ou 2d6 tours de durée) ; TA G ; M Spécial ; PX 270.

10C : Le mur nord tout au fond du couloir, n° 10C sur la carte, porte une inscription profondément gravée. Écrite à environ 90 centimètres au-dessus du sol, cette inscription est en thorass :

« Aucun trône doré
N'est aisément gagné
Par les os de Nimraith
Tu seras contenté. »

Au-dessus de ceci, sur le mur, sont écrits avec du charbon de bois, en elfique, les mots suivants :

« Ici ne cherche point
Tu ne trouveras rien
Les trésors je le crains,
Se trouvent loin dans ces souterrains. »

Et au-dessus de ceci, griffonnés en thorass avec ce qui ressemble à du sang séché, les mots suivants : « FOUS — REPARTEZ ! »

Salle n° 11 : La salle des rois endormis

Une chambre gigantesque se dresse devant vous, éclairée par une douce lueur pourpre, qui semble venir de tout le haut plafond. D'autres lueurs plus dorées viennent des rangées de sièges en pierre massive, qui s'étalent de chaque côté de cette grande salle. Les sièges sont tous tournés vers l'intérieur, le centre de la pièce, chacun avec un occupant immobile. Alors que vous regardez dans la salle qui s'étend dans le lointain, une voix froide, sans expression, dit, comme surgit de nulle part : « La fatalité ! La fatalité nous prend tous ! »

Une vieille magie anime cette longue salle dotée d'un haut plafond (12 mètres). Cette lueur semblable à une *lueur féerique*, qui vient du plafond, et les lueurs dorées autour de chaque fauteuil de pierre, résistent aux tentatives ordinaires de *dissipation de la magie*, encaissant tout ce qui est inférieur à un *souhait mineur*. La voix, faisant aussi partie de cette forte magie, parlera tous les 2 tours, peu importe les actes, ou la présence de quelconques intrus, disant toujours la même chose. Les zones dorées étaient jadis des sorts de protection, mais ils se sont éteints avec le temps ; chaque côté de la pièce possède une rangée de 26 trônes de granit, et un cadavre humain est en train de moisir sur chaque trône.

Il s'agit des restes de rois mineurs du Nord, monarques des temps où une centaine de fiers petits royaumes parsemaient les Terres Nordiques, et où les hommes repoussèrent des puissances plus anciennes présentes sur ces terres, afin de les garder pour eux. Aucun n'est un mort-vivant (bien que, lors de visites ultérieures des PJ, un mort-vivant intelligent puisse se tapir parmi les cadavres, attendant pour attaquer un groupe d'aventuriers imprudent), et aucun ne connaît de renseignements valables, si on leur parle magiquement. Ils sont morts depuis au moins 70 ans, plus de 900 années pour la plupart d'entre eux ; tout ce qu'ils connaissent porte sur des royaumes tombés en ruines depuis longtemps, et des trésors découverts depuis des années. Ils portent des noms comme : Uerthart « Crin de Lion », Aldregh Muyirr et Glaskarr Thorntar.

Les corps ont été à l'évidence pillés : les ceinturons ont été coupés, les vêtements déchirés et désajustés, on a laissé des chaînes après en avoir arraché les pendentifs qu'elles arboraient, etc. Il ne reste rien qui possède une valeur monétaire.

À peu près au milieu de la salle, se trouve aplati par terre un morceau de parchemin (sans aucun doute beaucoup plus récent que les corps) qu'on a écrasé du pied. Si on l'examine, il porte un message en écriture thorass gracieuse :

Cherche la queue vers l'escalier qui tombe
Suis-la jusqu'à ce quelle succombe
Autour du vide une fois, puis vers la queue à l'ouest retourne
Repousse tout écart, et encore à droite (vers l'air) retourne.
Si de la vie tu es épris
Tu gagneras ton passage hors d'ici.
Le sinistre a tort, le dextre a raison,
Vers la lumière, continue donc.

La rime maladroite de ce parchemin donne des directions codées pour aller vers un téléporteur, préparé par Halaster, qui permet de sortir du donjon (reportez-vous à la Salle n° 23).

Salle n° 12 : L'autel du Dieu Araignée

Un grande pièce se dessine devant vous, éclairée par une sinistre lueur bleu pourpre, émanant des yeux d'une gigantesque idole d'araignée en pierre noire, qui semble se mêler au centre du mur est. Un autel avec des taches sombres se trouve devant l'idole, et deux des pattes de l'araignée sont étendues devant cet autel. Deux autres sont dressées au-dessus de l'autel, avec un brasero éteint suspendu à chacune. Les autres pattes de l'araignée sont repliées et posées contre ses flancs, formant de grandes arches le long des côtés de l'idole. Dans le coin sud est de l'autel-araignée, se trouve un occupant, sous les grandes pattes d'obsidienne. Des chaînes partent de ces pattes vers les poignets et les chevilles d'une elfe lunaire.

Deux elfes en armure noire, avec la peau complètement noire, montent la garde de chaque côté de l'autel.

Les suivants de Selvétarme

L'autel-araignée et sa captive sont gardés par deux **drows**, Eraun et Milfal. Elles portent des *cottes de mailles +1*, qui sont des mailles noires drows, et n'ont pas de bouclier. Elles sont armées d'*épées courtes +1* en adamante (1d6 +1 points de dégâts) et de dagues ordinaires (1d4). Chacune tient également une arbalète de poing chargée, avec huit fléchettes supplémentaires dans leur ceinture à munitions.

Ces fléchettes font 1-3 points de dégâts, et sont recouvertes de poison (assez pour deux tirs par fléchettes). Il faut que les victimes touchées réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison avec une pénalité de -4, ou tombent inconscientes, le déclenchement du poison ayant lieu au bout de 1d4 rounds, et le « sommeil » durant 2d4 heures.

Chacune possède les sorts *lumières dansantes*, *lueur féerique* et *ténèbres*, une fois par jour, ainsi qu'une résistance à la magie de 50 %. Ces gardes bien entraînés sont vigilants : elles ne peuvent être surprises par aucun intrus, bien que l'invisibilité aiderait les PJ à s'approcher très près avant d'être détectés.

Les drows sont une avant-garde d'une prêtresse drow, Essra, qui arrive dans la pièce six tours après le groupe. Elle prévoit d'interroger la captive elfe au sujet de ce qu'on sait sur les drows dans la ville en surface, et au sujet d'un savoir magique elfique dans les environs. Cet in-



terrogatoire, un procédé magique cruel, prend de la magie de l'autel, et laisse la captive sous l'effet de *débilité mentale*. Ce procédé est celui qu'emploie Essra sur tout captif, surtout sur les « aventuriers arrogants qui miaulent comme [les PJ] ! »

Essra est entourée d'une garde personnelle de sept gardes drows mâles (16 points de vie chacun), avec des caractéristiques et un équipement identiques à ceux des deux premiers gardes, et portant des noms comme Gaerd, Hanthrah et Ilitar. Trois d'entre eux chargent immédiatement s'il y a quelque chose de travers, et les autres encadrent Essra, tandis qu'elle lance des sorts et des attaques avec son sceptre.

Essra est une G6/P6 de Selvétarme (voir ci-dessous), et elle porte une *cotte de maille noire drow* +3, sans bouclier, et avec un heaume noir décoré, en forme d'araignée. Elle est armée d'une *masse* +4 en adamante (1d6 +5 points de dégâts) et d'un sceptre destructeur (détaillé au chapitre **Objets magiques ;** avec seulement 9 charges) qu'elle utilise en combat à l'intérieur de Montprofont.

Elle a actuellement les sorts *lumières dansantes, détection de la magie, lueur féerique ; ténèbres, connaissance des alignements, lévitation ; clairvoyance, dissipation de la magie, suggestion ; détection des mensonges* ; en plus de ses pouvoirs assimilables à des sorts, Essra possède une résistance à la magie de 68 %. Elle a mémorisé les sorts de prêtre suivants (3, 3, 2) : *injonction, protection contre le bien, sanctuaire ; charme-personnes, détection des pièges, immobilisation des personnes ; animation des morts* et *dissipation de la magie*. Elle possède également les parchemins de sorts suivants sur elle (un par parchemin, transportés dans des tubes de métal qui sont à sa ceinture) : *soins des blessures légères, dissipation de la magie, immobilisation des animaux, communication avec les morts* et *altération du temps*.

Les drows n'ont installé cet autel que récemment, et explorent toujours Montprofont. Il faut que le MD décide de la fréquence à laquelle les PJ rencontreront leurs bandes armées, et de la force de ces elfes noirs, si près d'une cité vigilante et puissante (à la fois militairement et magiquement) comme Eauprofonde.

Notez qu'aucune partie de ce niveau de Montprofont n'est sujette aux radiations, mais les gardes utilisent leurs armes drows. Aussi, il faut qu'il y ait une source de leur infâme magie à distance de marche. Nous laissons également le champ libre aux MD en ce qui concerne cette source de magie elfe noire, et la base principale des fidèles de Selvétarme, afin qu'ils les créent et les ajoutent à Montprofont.

Eraun et Milfal — femmes gardiennes drows (2) : Int Élevée ; AL CM ; CA 4 ; VD 12 ; DV 2 ; pv 16, 14 ; TAC0 18 ; #AT1 ou 2 (arme et sort) ; Dég par sort ou 2-7 (épée courte +1), 1-4 (dague), 1-3 + spécial (fléchettes avec du somnifère) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA M ; M 14 ; PX 650 chaque.

Garde d'honneur de Essra — hommes gardiens drows (7) : Int Élevée ; AL CM ; CA 4 (10) ; VD 12 ; DV 2 ; pv 16 (tous) ; TAC0 18 ; #AT1 ou 2 ; Dég par sort ou par arme : 2-7 (épée courte +1), 1-4 (dague), 1-3 + spécial (fléchettes avec du somnifère) ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M 14 ; PX 650 chaque.

Essra — femme drow G6/P6 (1) : Int Élevée ; AL CM ; CA 2 ; VD 12 ; pv 49 ; TAC0 11 ; #AT1 ou 2 ; Dég par arme : 6-11 (masse +4) ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M 14 ; PX 975.

La captive est une vierge elfe lunaire, Maith Arc-Gracieux, une fabricante de flèches raffinées qui réside dans la Haute Forêt. Son seul vêtement actuel est une chemise de soie ; elle n'a pas d'arme, pas de trésor, et est bâillonnée et aveuglée par des toiles d'araignées. Elle a été enlevée subrepticement à Eauprofonde, alors qu'elle accompagnait ses parents pour un rare voyage d'affaires. Si on la libère, elle veut simplement retourner dans la Haute Forêt ; c'est encore une jeune elfe qui n'a pas plus de 40 ans.

Quand les membres du groupe s'approchent de la captive, ils peuvent voir que les « chaînes » attachées à elles sont en fait d'épaisses cordes faites de toiles d'araignées argentées finement tissées, serrées autour des poignets et des chevilles de la victime. On peut les trancher facilement à l'aide de n'importe quelle arme tranchante, mais on ne peut pas les déchirer sans appliquer une force combinée d'au moins 22 points.

Sur les toiles et sur la victime, se trouvent 20 **grandes araignées** noires et velues. Elles ne mordent que si on les bouge ou les attaque. Chaque morsure fait 1 point de dégât, et exige un jet de sauvegarde réussi contre le Poison, avec un bonus de +2, pour ne subir aucun autre dégât. Si ce jet est raté, la victime perd 15 pv, 1 par minute, la perte commençant 10 à 30 minutes après la morsure. Ces araignées sécrètent un poison de Type A.

Maith Arc-Gracieux — Femme elfe lunaire G1 : CA 6 (10 si attachée) ; VD 12 ; pv 9 ; TAC0 20 ; #AT1 ; Dég par arme ; D 18 ; C 16 ; I 17 ; Ch 17 ; M 14 ; AL CB.

Araignées, grandes (20) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6, T 15 ; DV 1 +1 ; pv 7 chaque ; TAC0 19 ; #AT1 ; Dég 1 ; AS Poison ; TA P ; M 7 ; PX 175 chaque.

Le repaire de Selvétarme

Le plafond de la pièce mesure 18 mètres de haut, et la base surélevée de l'autel mesure elle 6 mètres de large et 9 mètres de long. L'idole d'araignée s'élève jusqu'au maximum (aux extrémités des deux pattes dressées), soit 12 mètres au-dessus de la base.

Cette pièce est un autel temporaire pour Selvétarme, un dieu araignée mineur, dont certains croient qu'il est un aspect, ou un adhérent, de l'infâme déesse noire Lolth. Selvétarme est vénéré par certains drows, qui sont venus des profondeurs obscures pour explorer et envahir Montprofont. Les rumeurs parlent également d'autres sectes drows à l'intérieur de Montprofont, qui vénèrent obstinément la reine des araignées, utilisant une variante nordique de son nom : Lloth.

Si on examine l'idole de près, les yeux, qui se trouvent à 9 mètres au-dessus du sol, semblent être des gemmes. Il s'agit en fait de compositions magiques, pas de véritables pierres précieuses. Si quelqu'un tente de les détacher, chaque œil explose en une décharge d'énergie magique, faisant 4d6 points de dégâts (pas de jets de sauvegarde) à quiconque se trouvant dans un rayon de 3 mètres.

L'autel tout entier irradie fortement la magie, et dissimulera les créatures et les objets qui sont dans son alcôve interne (voir ci-dessous), ou qui se cachent derrière lui. L'autel est taillé dans une pierre noire, et on lui a donné une surface extérieure lisse, faite d'obsidienne noire fondue. Un examen attentif de l'autel révèle un panneau dans son dos, que l'on peut soulever pour découvrir une alcôve de 3 x 3 mètres, à l'intérieur de l'araignée (une cachette connue des drows, qui contient un banc et un pot de chambre, des trous d'aération et rien d'autre).

Il y a également un panneau verrouillé dans le dais qui est dans le dos de l'araignée. La clef se trouve dans une pièce lointaine du donjon (voir au chapitre suivant, **Endroits intéressants** de ce niveau, Zone E) ; on peut le forcer si les PJ n'ont pas la clef.

Il renferme une **araignée volante** faisant office de gardien, qui est une espèce rare d'« araignée grande », possédant des ailes translucides et diaphanes. Sa morsure fait 1 point de dégât, et exige un jet de sauvegarde contre le Poison (Type A) à +2. Si le jet échoue, la victime subit 15 points de dégâts, 1 par minute, la perte commençant 10 à 30 minutes après la morsure. Si le jet est réussi, on ne subit aucun dégât.

Sous l'araignée (qui se précipite dehors pour mordre, et s'envole pour attaquer toutes les créatures non drows présentes dans la pièce), se trouve un simple coffret d'ivoire, valant 3 po. À l'intérieur de ce coffret se trouvent trois parchemins, chacun portant un seul sort de prêtre. Ces sorts sont *guérison des maladies, guérison* et *résurrection*.



Araignée volante (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 4 ; VD 6, V 12 (C), T 15 ; DV 1 +1 ; pv 9 ; TAC0 19 ; #AT1 ; Dég 1 ; AS Poison ; TA P ; M 7 ; PX 175.

Salle n° 13 : La prisonnière et la herse

13A : Une porte secrète dans le mur du couloir mène à cette rencontre. Quand les PJ ouvrent la porte, ils verront les choses suivantes :

> Dans le coin le plus éloigné de cette pièce de 6 x 6 mètres à l'odeur fétide, est assise une humaine débraillée, vêtue d'une robe crasseuse. Elle est assise sur un tabouret, attachée au mur derrière elle par une longue chaîne reliée à un collier autour de son cou. Ses poignets sont enchaînés près de son collier; dès qu'elle vous voit, elle se met à hurler.

La femme commence à sangloter de façon hystérique, et sera tout d'abord incapable de répondre à aucune des questions des PJ. Elle est pieds nus, sans arme, et ne possède rien d'autre que sa robe (du type de celles portées par les riches femmes aquafondaises lors des soirées officielles), et un ruban noir jarreté autour de sa jambe droite.

Les menottes sont verrouillées, et on ne peut les crocheter qu'avec beaucoup de difficulté (-25 % au jet de « crocheter des serrures »). La chaîne autour de son cou est lourde, et relie son cou à un gros anneau enfoncé dans le mur. On ne peut pas casser son collier par un moyen physique sans casser son cou par la même occasion. L'anneau du mur, en revanche, s'arrachera.

Si elle est libérée par les PJ, elle les remerciera abondamment, et proposera de les aider comme elle le pourra, se présentant comme Adaneth Shrinshar, de la Porte de Baldur. Elle a été « enlevée par un groupe d'hommes cruels, qui sentaient mauvais et m'ont attachée ici depuis au moins une journée. Nul doute qu'ils essaient d'obtenir de l'argent de mon mari. » Le mari d'Adaneth, Brithiir, est un riche marchand gros et grand, avec une barbe noire et une main gauche déformée. Il paiera une somme rondelette aux PJ s'ils lui ramènent Adaneth saine et sauve.

Tout cela n'est que de la poudre aux yeux. « Adaneth » s'appelle en fait Trestyna Ulthilor, une prêtresse de Talona. Elles est détaillée au chapitre **PNJ de Montprofont**. Elle fut enchaînée ici après avoir perdu un débat religieux houleux avec son supérieur : l'homme qu'elle décrit comme son mari. Son supérieur et elle ne sont arrivés que récemment à Eauprofonde, et ne sont pas encore connus de Durnan, ni des autorités.

La jarretière que porte « Adaneth » est en réalité un *bandeau de dénégation* (entièrement décrit au chapitre **Objets magiques**), qui empêche Trestyna d'utiliser le moindre de ses sorts tant qu'elle le porte. Son premier geste, si on la libère, sera de le faire glisser, et de l'offrir à celui qui aura ôté sa dernière chaîne (ou à n'importe quel jeteur de sorts évident), « en gage de ma reconnaissance, pour mes sauveurs. »

Trestyna accompagne les PJ s'ils la laissent faire, espérant qu'ils lui fourniront une escorte de protection pour sortir du donjon. Si elle est attaquée ou menacée par les PJ, elle lancera ses sorts contre eux. C'est une P6, et ses sorts sont (3, 3, 2) : *soins des blessures légères, passage sans trace, sanctuaire ; lame enflammée, flammes, altération du temps ; animation des morts* et *pyrotechnie*. Attaché à sa cuisse, Trestyna porte un parchemin qui lui a été donné par Brithiir, portant les sorts *soins des blessures légères* et *colonne de feu*). Si les PJ rencontrent des problèmes énormes, et risquent d'être vaincus, elle s'enfuira.

Si les PJ sortent Trestyna saine et sauve de Montprofont, via le puits, un espion placé dans le Portail Béant par Brithiir verra cela, prendra la description des PJ, et donnera leur signalement pour qu'ils subissent les représailles des prêtres et des suivants profanes de Talona présents en ville.

Si pour une raison quelconque les PJ ne libèrent pas la femme, elle sera partie s'ils revisitent la pièce huit heures ou plus après, ayant laissé des menottes vides derrière elle.

13B : Ici, une vieille herse, rouillée mais massive, est tombée du plafond. Elle ne bougera pas du tout maintenant, mais quelques passants précédents ont tordu ses barreaux pour faire une large ouverture en son centre. La herse possède une seule propriété : elle réfléchit toute la magie (à 100 %) lancée contre elle sur le jeteur. Si cette réflexion est impossible en raison de la nature du sort, le sort est simplement annulé. Si on l'examine, cette herse irradie une faible magie.

Salle n° 14 : De funestes trésors

> Le couloir débouche sur une pièce carrée qui contient un cercueil de pierre massif. Son couvercle épais et bombé est gravé en forme de chevalier en armure de plates, allongé sur le dos, avec ses mains refermées sur le pommeau de son épée. Son épée est dégainée et allongée sur son corps, l'extrémité pointée en bas, vers ses orteils.

Cette pièce de 9 x 9 mètres ne semble contenir que le cercueil, qui irradie faiblement à la fois la magie et le mal. Le bouclier de ce chevalier porte la gravure d'une main droite ouverte, à l'envers, le pouce et les doigts joints : le symbole du dieu Baine.

Si l'on soulève le couvercle du cercueil, on voit pendant un instant des os et un cimeterre brillant. L'épée disparaît immédiatement, et six couteaux scintillants sortent depuis les os, volant tout seuls, comme des oiseaux qui attaquent !

Les **dagues volantes** sont ce que leur nom l'indique, et sont entièrement décrites au chapitre **Objets magiques** de ce livre. Elles attaquent silencieusement tous les êtres vivants qui sont dans la pièce, se précipitant la pointe en avant, et poursuivront leurs cibles dans le couloir qui mène à la pièce, mais pas plus loin que l'endroit où il rejoint un autre couloir.

Ces dagues volantes sont traitées comme des armes magiques +2 pour savoir ce qu'elles peuvent toucher : l'arme ne gagne aucun véritable bonus d'attaque. Les dagues volantes sont neutres, non intelligentes, et ne peuvent pas être affectées par un quelconque type de contrôle mental.

Ces dagues mesurent 22,5 centimètres de long. Leur nature magique les protège contre la rouille, la fragilité due au froid et la chaleur extrêmes, et leur contact peut rouiller les objets métalliques ; il faut que les objets touchés réussissent un jet de sauvegarde contre les Éclairs, ou rouillent. Considérez qu'une dague touche du métal quand elle attaque une cible qui transporte ou porte quelque chose de métallique, et que son jet d'attaque n'est raté que de un point.

Dague volante (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 5 ; VD V 21 (A) ; DV 1 +1 ; pv 9 chaque ; TAC0 17 ; #AT2 ; Dég 1-4 ; AS Attaque comme une arme magique ; TA P ; M 7 ; PX 175 chaque.

Une créature sort du couvercle du cercueil un round après qu'on ait ouvert ce dernier. Le couvercle se divisera en un dessus bombé avec une effigie, et une dalle inférieure plate, si on ne le bouge pas, tandis que la créature le défoncera de l'intérieur. Cette créature ressemble à un squelette qui possède des flammes rouges à la place des yeux, et porte une armure de plates noire, translucide et indistincte. Il s'agit d'un **gardien funeste**. L'épée brillante que les PJ ont repérée en ouvrant le cercueil est maintenant dans la main de ce gardien funeste.



On ne peut pas le repousser, ni le dissiper et il peut clignoter (comme le sort de magicien *clignotement*) une fois par tour, jusqu'à 4 rounds maximum. Ce pouvoir est continu (on ne peut pas l'arrêter, puis le reprendre ; une fois terminé, il faut qu'un tour complet passe avant que le gardien funeste puisse clignoter de nouveau).

Le gardien funeste peut également lancer un sort de *projectile magique* tous les 3 rounds, en guise d'attaque supplémentaire. Deux projectiles faisant 2 à 5 points de dégâts jaillissent du bout de ses doigts squelettiques (ou de ce qui reste d'une quelconque extrémité), et peuvent être dirigés sur des cibles séparées, jusqu'à 70 mètres. On peut trouver plus de renseignements dans le livret *Aventures dans Montprofont*, dans le **Guide des monstres**.

Créé par un prêtre de Baine aujourd'hui absent, pour garder la tombe d'un collègue, ce monstre brandit le cimeterre jusqu'à ce qu'il soit détruit : si la lame lui est arrachée des mains, il attaquera avec ses mains jusqu'à sa mort.

Gardien funeste (1) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 ; VD 12 ; DV 4 +4 ; pv 30 ; TAC0 15 ; #AT1 + spécial ; Dég 1-6 ou par arme : 1d8 +2 (cimeterre +2) ; AS *Projectile magique* ; DS *Clignotement* ; RM Comme un squelette ; TA M ; M 12 ; PX 975.

Le cercueil contient également les ossements d'un prêtre décédé, jadis adorateur du 9ème niveau de Baine. Il était le Maître Redouté du Temple de Baine, aujourd'hui détruit, qui se tenait au nord est de Sécombre, il y a de nombreuses années.

Si les PJ interrogent magiquement les os, ils apprendront que le prêtre enterré ici, et qui se nommait Assur, était arrogant et sournois, s'adonnait aux réponses et aux remarques énigmatiques, et mourut il y a plus de 400 ans. Il n'est pas un mort-vivant, et il n'y a aucun trésor enterré avec lui, sauf le cimeterre du gardien funeste. Il connaît le Montprofont de son époque comme « le repaire du magicien dément Halaster », qui renferme des salles pleines de pièces d'or laissées derrière par les nains « quelque part au deuxième niveau, au-dessous. » De son vivant, il n'est jamais entré dans Montprofont, mais ses suivants l'ont enterré ici.

Salle n° 15 : Les livres peuvent meubler une pièce

Le couloir s'arrête sur un mur vide, mais des portes fermées se trouvent dans les deux murs, à droite et à gauche. Les portes sont toutes deux recouvertes de motifs et de runes, noirs et entremêlés, passés, difficiles à lire et à comprendre.

Ces deux portes contiennent parmi leurs décorations un *symbole de perte de sort* permanent (entièrement détaillé au chapitre **Nouveaux sorts**), que l'on ne peut dissiper ni effacer. La seule façon de passer par l'une de ces portes sans subir les effets du symbole, est de la détruire physiquement, ou de creuser autour.

Les symboles affectent ceux qui passent par les portes dans les deux sens ; un prêtre ou un magicien seul pourrait entrer en 15A, passer en 15B, et ressortir du couloir, subissant les effets des deux symboles. Les deux portes ne sont pas verrouillées.

15A : Il s'agit d'une pièce dépourvue de meubles ; sauf si l'on compte les os carbonisés d'un cadavre, étalé de tout son long face contre terre, et tenant encore un bâton noirci par le feu, et un livre carbonisé dans ses mains tendues, tordues et noircies. Le cadavre, qui n'est maintenant guère plus qu'un contour de cendres reliées par des os carbonisés, était autrefois un aventurier magicien du 9ème niveau, qui s'appelait Bélagar Ormmain, originaire du Téthyr. Il essayait un sort qu'il avait trouvé dans ce sanctuaire magique abandonné, tout en explorant Montprofont, seul. Apparemment, quand il a commencé ses incantations, l'image d'un vieil homme vêtu d'une robe, et arborant un large sourire, est apparue dans l'air, devant lui, a gloussé diaboliquement, et lui a tiré dessus !

Le bâton irradie encore de la magie, et est en grande partie intacte (mais quels que fussent ses pouvoirs, ils ne sont plus).

Le livre était le livre de sorts de voyage de Bélagar. Il est beaucoup brûlé, et seules quelques pages demeurent lisibles. Elles contiennent les sorts : *projectile magique ; invisibilité, déblocage, image miroir, lame tourbillonnante* (un nouveau sort, décrit au chapitre **Sorts** de ce livre) ; *mort simulée ; porte dimensionnelle ; main d'interposition de Bigby* et *envoi*.

15B : La porte qui mène à cette salle n'a pas de verrou, ni de piège. La salle n° 15B est une autre pièce vide, ne contenant qu'un morceau de vêtement noir roulé par terre — et quelque chose de petit, rose et brillant, qui gifle les PJ alors qu'ils regardent dans la pièce !

Le vêtement sur le sol est un manteau de laine gris foncé. Il est quelconque, mais irradie de la magie (des sorts de conservation qui l'empêchent de se désagréger en pourrissant, mais qui n'ont pas de pouvoirs plus excitants pour les aventuriers).

La « petite chose brillante » est simplement une **chauve-souris** ordinaire, qui arbore une *lueur féerique continuelle* rose, conséquence d'une vieille expérience. La chauve-souris brillante ne veut pas combattre, mais elle volera sans arrêt autour de la tête des PJ, les accompagnant alors qu'ils avancent dans le donjon ; et faisant office de lanterne d'avertissement pour tous les monstres avoisinants !

Chauve-souris commune (1) : Int Animale ; AL N ; CA 8 (Spécial) ; VD 1, V 24 (B) ; DV 1/4 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT1 ; Dég 1 (elle n'est porteuse d'aucune maladie) ; RM 2 % ; TA Mi ; M 15 ; PX 15.

15C : Une simple porte de pierre, peinte en noir, et entrouverte dans le mur ouest de la salle n° 15B. Elle mène en 15C, et ne possède aucune espèce de loquet ou de verrou. Ses anneaux permettent qu'on la tire, mais on ne peut pas la verrouiller.

La salle n° 15C elle-même est une alcôve noire : l'un des portails fonctionnant constamment d'Halaster est inséré dans ce cube. Le portail transporte instantanément, et sans mal tous ceux qui atteignent le mur ouest de l'alcôve, en direction du Hall du Heaume Noir (Salle n° 44 des Pièces principales du Niveau Deux de Montprofont).

Salle n° 16 : La pièce de la fontaine

Cette salle fut jadis superbe: son sol lisse, désormais craquelé, est fait de tuiles blanches polies, incrustées de minuscules mosaïques de tuiles noires et dorées, afin de former un motif aléatoire de cercles de diverses tailles. Tout autour de la pièce, où les murs rejoignent le plafond, se trouve une ligne de mosaïque, faite de cercles tour à tour noirs et dorés. Une grande fontaine de pierre se dresse à l'extrémité est de la pièce; elle est sèche, poussiéreuse, et mesure un peu plus de 3 mètres de diamètre. Quelque chose repose par terre, à côté: quelque chose de blanc jaune et brillant, comme un os poli…

Ce long objet mince est bien un os : un bras et une main d'humain, squelettiques, poli, lissé, et recouvert d'un vernis brillant, qui repose sur le sol poussiéreux.

Quelqu'un s'est donné du mal pour nettoyer et polir les os, les a recouverts d'un vernis quelconque, et les a attachés ensemble, aux jointures, au moyen de minuscules trous percés et de fil fin. Le bras en os, entièrement articulé, et complet jusqu'à l'épaule, peut bouger et être mani-



pulé comme s'il était vivant, mais les doigts s'ouvrent si l'on y place quelque chose de plus lourd qu'un œuf de poule.

Ce à quoi servait ce bras, et comment il est arrivé ici, demeure un mystère. Il s'agit en fait d'un équipement de cérémonie utilisé par les prêtres de Myrkul, le Seigneur des Os. Il a été lâché lorsqu'un prêtre de cette divinité neutre mauvaise fut tué ici, il y a quelque temps. Il ne possède aucun pouvoir ou propriété magiques, mais les PJ inventifs peuvent lui trouver des utilisations pendant leur exploration du donjon.

La fontaine des fleurs

La fontaine de pierre est faite d'un seul morceau massif de granit gris, ressemblant à du savon. Elle a la forme d'un bouquet de fleurs de 1 m 80 de haut, qui sort d'une profonde cuvette. L'eau jaillissait jadis depuis les cœurs des fleurs de pierre, faisant une cascade le long des feuilles recourbées, en petits jets, pour remplir la cuvette. Les courbes des tiges de fleurs taillées dans la pierre dissimulaient des canalisations qui réutilisaient l'eau du fond de la cuvette.

Si quelqu'un renverse ou fracasse la fontaine, il verra que ses minuscules canalisations sont bouchées par des débris séchés, et quel que soit ce que le mécanisme de pompe faisait couler, ça a disparu depuis longtemps. Un examen attentif de la fontaine révèle un trou de serrure à sa base, tout en bas de la surface extérieure courbée de la cuvette.

Un voleur peut aisément crocheter cette simple serrure, mais la clef de la Salle n° 7 va dedans. On entend un « tonk » creux et rocailleux tandis que la serrure s'ouvre, après quoi on peut basculer le bouquet de fleurs sur le côté, pour révéler un trou de 90 centimètres de diamètre, s'enfonçant dans l'obscurité. L'air des endroits invisibles au-dessous est froid et moite.

Le trou est un puits, qui traverse la pierre pendant 90 centimètres, puis descend encore de 2 m 10, jusqu'au sol d'un passage situé au-dessous. Le passage commence sous la pièce de la fontaine, et continue vers le sud, remonte un escalier de quatre marches, avant de tourner à l'est, en n° 16A.

16A : En 16A, les murs du couloir sont recouverts d'une moisissure écailleuse : une lugubre pousse blanc verdâtre, non phosphorescente, qui recouvre murs, sol et plafond, sur une section de 12 mètres de long. Cette moisissure tend des « doigts » qui remuent vers tout ce qui passe ; elle est inoffensive pour tous, sauf les insectes, qu'elle piège avec des sécrétions collantes, pour s'en nourrir. On peut la brûler facilement, ce qui crée des cendres blanches, et une fumée âcre. Le passage se refroidit de façon notable alors qu'il tourne encore vers le sud.

16B : En 16B, il y a plus de moisissure, mais il s'agit d'une **moisissure brune** mortelle, recouvrant entièrement les murs, le sol et le plafond de cette alcôve. Elle absorbe 4d8 points de vie de la chaleur corporelle de toutes les créatures à sang chaud qui se trouvent dans un rayon de 1 m 50, et grossit quand la chaleur s'approche d'elle.

Moisissure brune (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 0 ; DV n/a ; pv néant ; TAC0 19 ; #AT0 ; Dég Spécial ; AS Gel ; DS Absorption de chaleur ; TA P ; M P-G ; PX Aucun.

16C : Le passage se poursuit, tournant encore et encore, jusqu'en 16C. Ici, le couloir s'arrête sur une salle de pierre aux murs nus, qui contient un gros tas de gravats. De très faibles traces de magie et de mal persistent ici, si l'on utilise des moyens de détection pour le savoir.

Les gravats étaient jadis un autel du dieu Bhaal, une table de pierre avec une dépression faisant office de « cuvette à sang », en son centre. Les gens que l'on enlevait depuis la cité en surface étaient assassinés ici dans des rituels consacrés au Seigneur du Meurtre. Il y a longtemps, les Seigneurs découvrirent le culte de Bhaal, et ce temple caché fut détruit.

Tout ce qui reste désormais, ce sont ces gravats (dans lesquels vivent plusieurs grandes



araignées et un serpent, tous inoffensifs), et un chandelier d'argent. Ce chandelier est terni et noir, et enterré au fond des gravats. Après cinq rounds d'excavation, on peut le récupérer ; il mesure presque 60 centimètres de long, et vaut 20 pièces d'or.

Salle n° 17 : Pas grand chose à voir, sinon un vrai bavard

> Dans cette salle se tient une table ronde, faite d'un bois noir, poli et lustré. Pas un grain de poussière ne gâche sa surface luisante. Sur le dessus ne se trouve qu'un seul objet : un crâne humain.
>
> Alors que vous scrutez la pièce, le crâne parle, tressautant de haut en bas, à mesure que ses mâchoires bougent. « Heureuse rencontre, j'en suis certain. Aventuriers audacieux, n'est-ce pas ? Je m'appelle Muragh Brilstagg, Bâtonnet de Lathandre. Et qui êtes-vous donc, si je puis avoir cette audace ? »

Le crâne sera si impertinent qu'il parlera à chaque fois que les PJ le laisseront faire. Ce crâne irradie une forte magie, et est protégé par un sort permanent de *feuille morte*. Il possède de façon permanente les capacités de *vision véritable* et de *détection de la magie*, peut se retourner quand il est sur une surface, et peut faire bouger ses mâchoires. Il ne peut cependant pas tourner sur lui-même en vol, ni se déplacer vers un point quand il est sur une surface quelconque. Il ne peut lancer aucun de ses sorts de prêtre à cause du fait qu'il n'a plus ses bras. Muragh est immunisé contre le vade retro, et tous les effets des attaques de morts-vivants, sauf les attaques purement physiques. Le feu et le froid ne lui font aucun mal, et les éclairs lui rajoutent des points de vie (en comptant les points de dégâts comme des points de vie ; ces points supplémentaires se dissipent au rythme de un par jour).

Il est très seul, mais est vraiment un compagnon irritant. Il fait constamment des observations sarcastiques et cyniques, soulignant les erreurs, les fautes et des choses dont les autres préféreraient ne pas parler. Toutefois, ses capacités de *détection de la magie* et de *vision véritable* le rendent très utile aux explorateurs de donjon ; s'ils peuvent s'accommoder de sa compagnie.

Muragh suppliera pour qu'on l'emmène, même si les PJ l'attaquent au début, parce qu'il veut voir plus que cette seule pièce. Il faut qu'on le transporte au grand jour, sans le recouvrir, pour que ses pouvoirs soient d'une quelconque utilité aux PJ. Il peut facilement tenir des torches, des bougies, et d'autres objets assez légers (dagues, petites bourses, clés, etc.) entre ses dents. Il veut se faire des amis, et aider les gens (surtout les gens cyniques comme lui, et les jolies femmes).

Il est capable d'être de mauvaise humeur, et boudeur quand il se sent insulté, mais ne dévoilera pas ce côté de sa personnalité jusqu'à ce que cette salle ennuyeuse soit loin derrière lui. Muragh est une vraie curiosité, valant peut-être 15 à 20 po chez un noble ou un marchand aisé, et 40 po pour un prêtre de Lathandre, si on laisse à Muragh la possibilité de prouver sa dévotion en récitant la liturgie rituelle, ainsi que les dogmes de la foi.

Muragh ne connaît rien d'utile sur les environs, et ne possède aucun trésor. La table sur laquelle il est, la seule autre chose de la pièce, ne dissimule aucun trésor.

Muragh — Crâne maudit (1) : Int Moyenne ; AL NB ; CA 7 ; VD 0 ; pv 9 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 (morsure) ; AS Aucune ; DS Spécial ; TA P.

L'histoire de Muragh : De son vivant, ce crâne appartenait à un prêtre de Lathandre du 5ème niveau, bavard, susceptible et opiniâtre. Muragh fut maudit par un magicien mauvais qu'il avait régulièrement rendu furieux à force de sermons moralistes. La malédiction voulut que l'intellect de Muragh restât quand il fut tué dans une bagarre de taverne (son corps reposa dans une ruelle pendant presque une semaine).

Cette malédiction visait à le rendre fou, mais elle n'a pas eu cet effet. Un soldat effrayé trancha la tête toujours bavarde du corps pourrissant, à l'évidence mort, et lui donna un coup de pied qui la fit aller dans le port. Elle perdit vite sa chair, du fait des poissons et de l'eau, mais faisait toujours la causette à tous ceux qui s'approchaient. Plus tard, des hommes-poissons (qui étaient énervés par ce crâne loquace) prirent promptement la chose folle dans leurs filets, et l'amenèrent à un magicien de faction, membre de la Garde, un certain Thandalon Holmeir.

Thandalon examina soigneusement les propriétés du crâne, décida qu'il était suffisamment inoffensif, et l'installa comme décoration de table dans la bibliothèque des sorts qui se trouvait à l'époque dans le Palais.

Muragh s'avéra un excellent crâne de garde, méticuleux et diligent vis-à-vis des défauts. Il fut rapidement dérobé par des voleurs quand il les harangua dans le noir ; ils pensaient qu'il pouvait être un objet magique puissant, et de ce fait précieux.

Les voleurs fuirent dans Montprofont pour examiner leur prise et la dissimuler. Quelque chose de mauvais leur tomba dessus, pour qu'ils laissent Muragh sur une table dans cette pièce, et ne soient jamais revenus. La table fut aussi prise dans la bibliothèque ; elle porte un enchantement mineur qui empêche la poussière, l'humidité ou la lumière du soleil d'abîmer ou d'altérer sa surface.

Salle n° 18 : Le repaire aux toiles d'araignées

> Vous voyez une masse de ce qui ressemble à de la soie grise et sale, tendue dans un entrelacement chaotique de fils et de filets tourbillonnants : cet endroit est plein de toiles d'araignées, du sol au plafond.

Cette pièce est le repaire d'un **ettercap**, qui habite ici avec six **grandes araignées**.

L'ettercap supervise avec ruse l'emplacement des toiles d'araignées, de sorte que d'étroits passages sinueux courent entre les diverses toiles d'araignées collantes, qui font office de pièges, empêchant ainsi les flammes de se répandre facilement d'une toile à l'autre. Il a appliqué délibérément de la poussière, des insectes morts et d'autres choses de ce genre, sur les toiles les plus à l'extérieur, les rendant opaques, afin de dissimuler au intrus les occupants du repaire. Cet ettercap est plutôt fainéant ; il n'a préparé aucune autre souricière, fils tendus au sol, ou autres pièges, faisant confiance aux toiles des araignées.

Ces dernières sont affamées, et attaqueront avec violence. Ces araignées possèdent une morsure avec un poison relativement faible (Type O), qui a un temps de déclenchement de 2d12 rounds ; il faut que les PJ réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison à +2, ou soient paralysés pendant 2d6 heures.

Le mur sud de cette pièce présente une rangée de sept portes secrètes étroites. Chacune peut être aisément ouverte, une fois qu'on l'a trouvée, pour révéler une alcôve profonde de 60 centimètres. L'ettercap se cache dans l'une d'elles si les intrus tuent plus de la moitié des araignées, ou utilisent du feu au centre du repaire. Deux autres de ces placards sont vides, mais les quatre autres contiennent des squelettes humains : les restes des victimes des araignées.

L'ettercap jette tous les vêtements et l'équipement des victimes au fond du puits, mais l'un de ces squelettes porte encore ce qui ressemble à un simple anneau en cuivre (un *anneau de saut*). Aucun des squelettes n'est un mort-vivant mais à chaque fois que l'on ouvre une de ces portes, le squelette qui est à l'intérieur titube en avant, comme s'il marchait, puis s'écroule par terre.

Araignée, grande (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6, T 15 ; DV 1 +1 ; pv 9 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 ; AS Poison ; TA P ; M 7 ; PX 175 chaque.



Ettercap (1) : Int Faible ; AL NM ; CA 6 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 35 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1-3/1-3/1-8 ; AS Poison ; DS Pièges ; TA M ; M 13 ; PX 975.

Cette pièce contient un parapet circulaire de 2 m 40 de diamètre, à hauteur de la taille, et entourant un puits découvert. L'eau de ce puits est noire et empoisonnée (effets d'un poison de Type H : 1 à 4 heures de durée de déclenchement, 20 points de dégâts, 1/2 des dégâts si l'on sauvegarde) si on en imbibe. Si les PJ sondent le fonds du puits, ils verront qu'il descend pendant 18 mètres, et est alimenté par suintement, ne possédant aucune arrivée ou écoulement visible. Dans la boue noire qui se trouve au fond, reposent de nombreux vêtements en décomposition, et les objets suivants, enterrés ça et là : 36 pièces de cuivre, 14 pièces d'argent, 5 pièces d'or, 2 gemmes (des héliotropes brutes, valant chacune 50 po), une paire de *bracelets de défense CA7*, une paire de *bottes elfiques*, une *boule de cristal*, trois épées larges rouillées et une *dague longue-dent +2*.

Salle n° 19 : La tombe du seigneur de la guerre

> Au premier coup d'œil, on voit que quelque chose de gros et sombre se dessine de façon menaçante dans l'obscurité de cette alcôve: un lit noir à baldaquins. Mais en regardant de plus près, il n'y a pas de lit entre les colonnes sculptées, noires et dorées, mais une estrade, et au-dessus : un cercueil ! Une odeur forte de mort porte vers vous et, au-dessus du couvercle du cercueil, quelque chose de sombre semble glisser…

Ce catafalque est la dernière demeure d'un grand guerrier très ancien, « Le Chevalier aux Nombreuses Batailles ». Le paladin Grauth Mharabbath, un des premiers défenseurs de Padhiver contre les incursions orques et barbares, fut enterré ici il y a longtemps. Il fut tué par un flagelleur mental alors qu'il explorait les niveaux inférieurs de Montprofont.

L'alcôve entière est une zone de magie morte (voir le chapitre **Notes générales** pour en connaître les effets).

La chose qui glisse est un **serpent noir** inoffensif (mais qui à l'air dangereux !), un serpent qu'on trouve dans les tombeaux, et qui peut mordre pour 1 point de dégât si on lui présente de la chair nue et immobile, mais qui préfère sinon éviter tout ce qui est plus gros qu'une souris. Il glisse lentement hors du cercueil ouvert, descend le long d'un de ses côtés en se dirigeant vers les PJ, puis s'en va vers l'ouest si on ne l'attaque pas.

Serpent noir (1) : Int Animale ; AL N ; CA 10 ; VD 9 ; DV 1/2 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 ; TA P ; M 4 ; PX 15.

Le danger vient d'au-dessus

Le baldaquin est en tissu noir poussiéreux et pourri, et n'abrite aucun piège ni monstre. Ses quatre pieds sont sculptés avec des motifs répétés d'épées dégainées, de têtes de dragon rugissantes et de bannières claquant au vent. Ils sont fait de bois, et sont désormais assez pourris après ces années passées dans ce donjon humide.

Caché au-dessus du baldaquin se trouve un puits circulaire de 1 m 80 de diamètre, montant pendant 3 mètres vers une petite pièce ronde aux murs rugueux. Il s'agit du repaire d'un **grell**, qui d'habitude détache soigneusement le baldaquin pour entrer et sortir du puits, quand il va chasser. Il est cependant très affamé, et se laissera donc glisser silencieusement vers le bas, puis lancera ses tentacules à travers le baldaquin pour attaquer quiconque s'approche du cercueil.

Grell (1) : Int Moyenne ; AL NM ; CA 4 ; VD V 12 (D) ; DV 5 ; pv 40 ; TAC0 15 ; #AT 11 ; Dég 1-4 x 10 (tentacules)/1-6 (bec) ; AS Paralysie (sauvegarde à +4 ou 2d12 heures de durée) ; DS : Immunisé contre l'électricité ; TA M ; M 14 ; PX 2.000.

Dans la minuscule pièce vide située au-dessus du puits, se trouvent quelques gravats, et les os éparpillés de plusieurs petits rongeurs dévorés par le grell il y a longtemps déjà. Enterrée sous les gravats en vrac, se trouve une petite caisse en bois, manifestement cachée ici par un inconnu il y a quelques années. On trouve à l'intérieur une *baguette de givre*, avec 46 charges, et un *bâtonnet de résurrection*, avec 9 charges.

Le gardien de Grauth

Le cercueil ouvert contient le squelette de Grauth, dont la tête est recouverte par un grand heaume de bataille noir ; autrefois impressionnant, mais désormais rongé par la rouille, ce heaume est à peu près aussi robuste qu'une coquille d'œuf. Les mains squelettiques agrippent une grande épée longue dégainée, à la lame noire : une *lame maudite* -2.

Le couvercle est taillé dans une pierre lourde, peinte en noir, et nécessite un total de 30 en Force pour être soulevé. Si on le soulève et le pose de côté, on découvre une niche au-dessous. À l'intérieur se trouve un coffre verrouillé, cerclé de fer, qui contient 460 pièces d'or. Malheureusement, le coffre est pourri, et se désagrège si on le soulève, déversant les pièces partout.

Pire encore, le fait de bouger le coffre fait tomber un bloc de pierre du mur sud, révélant un **gardien squelette**, qui avance à grands pas silencieusement pour attaquer tous les êtres vivants de cette pièce (les poursuivants à travers le donjon si besoin est), jusqu'à ce qu'il soit détruit. Il porte quelques morceaux d'une armure rouillée, et brandit un cimeterre cabossé, mais encore utilisable.

Le gardien squelette peut se reformer jusqu'à un maximum de 6 fois si on le détruit (même si ses os sont éparpillés ou désintégrés), revenant au combat au bout de 2 à 24 (2d12) rounds. Notez qu'on ne peut utiliser contre lui aucune magie tant qu'il reste dans l'alcôve. Cette rare sorte de squelette est détaillée dans le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*.

Gardien squelette (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 12 ; pv 70 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 1-6 ou par arme : 1-8 (cimeterre) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 4.000.

Salle n° 20 : La statue macabre

> Une énorme statue de pierre, sombre, se tient au centre de cette salle à haut plafond. Sa base s'élève comme une colonne circulaire, jusqu'à environ la hauteur d'un grand humain (2 m 10). Au-dessus de cela, la statue est sculptée en forme d'un torse humain musclé, les bras pointant dans des directions opposées, vers deux des portes.
>
> Quelque chose, ou quelqu'un, a détruit de nombreux doigts de ces mains, et a également brisé et emporté la tête de la statue. De toute façon, elle parait quand même menaçante ; et une odeur piquante, comme celle des éclairs des tempêtes estivales, reste dans l'air…

Le plafond de cette salle mesure 18 mètres de haut ; ce qui reste de la statue mutilée monte jusqu'à 12 mètres. Une porte secrète se trouve dans le plafond, directement au-dessus de la statue ; voir le chapitre intitulé **Entrées et sorties**, sous la section « Premier Niveau : Égouts ». Il y a peu de chances pour que ce soit l'entrée initiale des PJ dans le donjon. Le MD peut laisser cette trappe ouverte dans le plafond, donnant aux PJ une chance de s'échapper ; à moins qu'elle ne soit ouverte, les PJ ne peuvent pas la détecter depuis le sol. La salle compte trois portes visibles, et également une arche comme entrée, et une porte secrète menant en 20A.

La statue est faite dans une sorte de roche rouge sombre, qui semble avoir été fusionnée

après la sculpture ; la force qu'on a utilisée pour casser la tête devait être immense ! Les bras de la statue sont tendus de sorte que chaque main se trouve à 7 m 80 l'une de l'autre, et à 11 m 40 du sol. Les mains pointent légèrement vers le bas, vers deux des trois portes visibles de la salle. Tous les huit rounds, il y a un gros craquement, et des éclairs sortent des mains de la statue, depuis le bout des doigts, en une ligne large de 1 m 50 et longue de 24 mètres. Les éclairs frappent le sol à 15 mètres des mains, si aucune porte n'est sur leur chemin, et font des ricochets sur le sol pour le reste de leur parcours.

Si les portes sont ouvertes, ces éclairs sont projetés dans les couloirs qui se trouvent hors de la salle. Sinon, les éclairs rebondissent à l'intérieur de la chambre. Ils ne font aucun dégât à la statue, et on ne peut pas les arrêter en brisant les doigts qu'il reste à la statue.

On peut annuler une rafale d'éclairs donnée avec un sort de *dissipation de la magie* ; l'incantation de ce sort sur la statue annule un cycle d'éclairs de huit rounds. Huit rounds après, quelle que soit la durée du sort de *dissipation de la magie*, les éclairs partent encore de la statue, à moins qu'on utilise une autre *dissipation de la magie*.

Il n'existe aucun moyen de contrôle à l'extérieur de la statue, ou à l'intérieur de sa chambre secrète, pour affecter les éclairs. Ces derniers sont provoqués par d'anciens et puissants sorts cumulés, qui existent à l'intérieur de la statue de pierre elle-même.

Descente intérieure

Si l'on examine la statue elle-même, à la recherche de portes secrètes, l'on en trouve une dans l'arche située la plus au sud de sa surface courbe et lisse. Elle donne sur l'intérieur de la statue. Quiconque se trouve même partiellement à l'intérieur de la statue, est protégé contre tous les effets des éclairs.

L'intérieur de la statue est un escalier de pierre en colimaçon, descendant de façon raide. Environ 7 mètres plus bas, il donne sur une pièce de 3 x 3 mètres, qui contient les restes effondrés d'un vieux fauteuil et de deux étagères murales en bois. L'une d'elles est vide, et l'autre contient un parchemin et un flacon d'acier bouché.

Le parchemin renferme un seul sort de magicien du 2ème niveau, *lame tourbillonnante* (détaillé au chapitre **Sorts de Montprofont** de ce livre), et le flacon est une *potion de métamorphose*.

Depuis la salle, l'escalier continue à descendre en colimaçon ; il débouche finalement dans la Salle n° 46 du Niveau Deux, plus de 24 mètres sous cette salle ci.

20A : Il y a une porte secrète dans le coin sud ouest de la pièce de la statue macabre. En 20A, six nains robustes et en armure sont allongés dans un sommeil profond, leurs haches et heaumes à leurs côtés. Leurs barbes ont poussé, et sont disposées de façon chaotique par-dessus eux, comme des toiles d'araignées géantes, et leurs ronflements sont profonds et costauds.

Les nains sont des aventuriers loyaux bons, qui s'appellent Arthen, Bahordil, Dammath, Elengi, Goruth et Khaltarr, connus de façon commune sous le nom des « Six Dormeurs ». Ils ne se réveillent pas, peu importe ce que feront les PJ. Leurs bourses et leurs trésors ont disparu depuis longtemps, car d'autres aventuriers les ont rencontrés assez souvent. En fait, ceux qui fréquentent régulièrement le Portail Béant disent que ceux qui explorent Montprofont les utilisent comme point de repère, lorsqu'ils décrivent des aventures ou des routes du profond donjon.

Les nains sont tombés victimes d'une fiole de *vin d'éternité*, un infâme breuvage mis au point par des mages illithids renégats il y a de cela fort longtemps. Ses effets sont détaillés au chapitre **Objets magiques ;** ces nains sont restés endormis depuis quelques 96 années, et leur prochain jet de sauvegarde n'aura lieu qu'après que 2d20 jours se soient écoulés après leur première rencontre avec les PJ.

La fiole de *vin d'éternité* est toujours dans la main fermée d'Arthen. Elle est bouchée, mais presque vide (ne contenant qu'une seule gorgée de liquide, ou de quoi en siroter 20 fois). Le vin est toujours efficace, si les PJ ont envie de le tester.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant, ou de valeur dans la pièce, à part six chemises de mailles plutôt abîmées, et à la taille des nains, le cuir pourrissant entre les liens.

Salle n° 21 : Le trône scindé

Une porte de bois plaquée en bronze, jadis magnifique, menant dans cet endroit, est gravée avec des images d'un cercle d'épées dégainées entourant une couronne. Lorsque l'on ouvre la porte (sans verrou ni piège), on trouve le cadavre recroquevillé d'une manticore, reposant juste à l'intérieur de la porte (en 21A). Elle a été frappée à mort avec des armes tranchantes, il y a assez longtemps, et a des relents de pourriture. Quelqu'un a arraché la plupart des pointes qu'elle avait sur la queue, et lui a tranché la tête, bien qu'il l'ait laissée à côté du corps, et qu'elle regarde désormais les PJ avec des yeux vides.

La lourde carcasse est allongée au-dessus d'un sac de toile, mais à moins qu'on ne prenne grand soin à bouger le sac sans toucher le cadavre, les **vers putrides** qui infestent ce dernier surgiront prêts à l'attaque ! Un sort de *guérison des maladies* les tue, et les flammes tuent 2d10 vers par application (la victime subit également 1d6 points de dégâts par application). Il faut que les vers putrides soient tués dans un délai de 1d6 rounds, avant qu'ils ne s'enfoncent trop profondément dans leur victime ; effectuez un test de Sagesse pour remarquer l'attaque.

Le sac de toile qui est sous la manticore contient une roue de fromage écrasée et pourrie, ainsi qu'une lanterne brisée et tordue au point d'être inutilisable. On a enfoncé le verre de la lanterne dans le fromage, un horrible fourbi. Si l'on vide, ou que l'on secoue le sac, on fera également tomber une pièce de cuivre.

Ver putride (13) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 1 ; DV 1 ; pv 1 chaque ; TAC0 Néant ; #AT 0 ; Dég Néant ; AS Spécial : la CA de la victime x10 est la chance qu'elle a d'être infestée — creuse jusqu'au cœur en 1-3 tours ; TA Mi ; M 5 ; PX 15 chaque.

21B : Une faible lueur ambrée illumine cette zone (cf. n° 21A) depuis l'angle plus en avant. Quand les PJ atteignent cet angle, là où le couloir débouche sur la grande salle, lisez ceci :

> Devant vous s'étend une pièce bordée d'une rangée de chevaliers immobiles en armures — ou tout au moins des armures de plates vides —, visières baissées, dos au mur. Il y en a six de chaque côté de la pièce, toutes tournées vers l'intérieur, silencieuses et immobiles, et tenant des lances de fantassin, pointes en l'air. À la fin de ces rangées, quatre larges marches de pierres montent vers une estrade située au bout de la pièce. Le sol de cette partie surélevée est la source de la lueur ambrée, bien que vous ne puissiez voir aucune source précise. Au fond de l'estrade se trouve une alcôve, à l'intérieur de laquelle se tient un magnifique trône avec dossier.
>
> Ce trône est vide, fendu et fêlé, son dossier déchiqueté, comme la mâchoire inférieure, pointant vers le haut, d'une espèce de bête géante.
>
> Un passage va de la gauche de l'arche jusqu'à une porte fermée.

Les armures sont en fait des **horreurs guerrières** (détaillées dans le **Guide des monstres**, dans le livret *Aventures dans Montprofont*, sous l'entrée « Horreurs casquées »). Toutes ces horreurs sont immunisées contre les effets des sorts *projectile magique*, *boule de feu* et *éclair*. Elles ne font rien, à moins qu'on ne les attaque, ou que quelqu'un ne s'assoie sur le trône (marqué 21B). Si quelqu'un touche une horreur, elle sera retransportée par une *porte dimensionnelle* en 21A, pour bloquer la sortie aux PJ, puis elle attaquera. Les autres horreurs ne bougeront pas, jusqu'à ce



que quelqu'un touche le trône, les armures derrière lui, ou les touche elles.

L'estrade brille d'une *lueur féerique* ambrée qu'on ne peut pas dissiper. À chaque fois que quelqu'un marche dessus, ses empreintes brillent comme des images de lumière concentrée, puis s'estompent lentement (au bout de 1d4 rounds). Ce rayonnement est inoffensif.

Ce trône est en pierre brute, sans décoration ni compartiment. Quiconque s'en approche de près trouvera derrière une petite pile de lances, et d'étranges pièces d'armures cassées ; on dirait les restes désunis d'horreurs guerrières « mortes » — ce qui est exactement le cas. On peut en faire six armures, mais les horreurs réagiront de façon hostile envers quiconque touche ces armures.

Si quelqu'un touche le trône, toutes les horreurs s'animent, jetant leurs lances dans l'alcôve au début du round suivant (cela a sans nul doute à voir avec l'état du trône). Elles l'ont déjà fait des milliers de fois, et obtiennent un bonus de +2 à leurs jets d'attaques. Puis elles tirent leurs épées, et attaquent tous les intrus, essayant d'atteindre le trône, et de tailler en pièces les intrus, tout en bloquant dans le même temps toute tentative pour s'échapper de l'estrade.

Horreur casquée — horreur guerrière (12) : Int Élevée ; AL LM ; CA 2 ; VD 12, V 12 (A) ; DV 16 ; pv 55 chaque ; TAC0 5 ; #AT 1 + spécial ; Dég 1-4 (choc) ou par type d'arme : 1d6 (lance de fantassin), 2d4 (épée large) ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM Immunités à des sorts ; TA M ; M 20 ; PX 4.000 chaque.

Assieds-toi et tu voyageras

Si quelqu'un s'assied sur le trône, cela déclenche un cycle magique à l'intérieur de l'estrade. Notez que la magie ne sera pas déclenchée si l'on place un objet sur le trône, mais seulement s'il s'agit d'une personne, ou d'une créature à sang chaud. Le rayonnement ambré commence à s'écouler visiblement à travers le sol de pierre de l'estrade, se dissipant aux angles et se regroupant vers le trône. Le trône brille de plus en plus, à mesure que la lumière s'estompe complètement de l'estrade (ce processus dure 2 rounds). Toute personne, sauf une horreur casquée, qui touche le trône à la fin du troisième round, est brusquement téléportée ailleurs, dans un éclair de lumière silencieux. S'il n'y a personne en contact avec le trône pendant deux rounds continuels (disons que le voleur décide que rester assis, et comme servir de cible aux lances n'est pas sain, il saute hors du trône), le cycle de téléportation se termine tout de même, comme d'habitude.

Lors du round suivant, le trône est sans lumière, et le rayonnement retourne au sol. S'il reste des intrus à l'intérieur de la salle, les horreurs guerrières continueront à se battre. Sinon, en supposant que tous ont été téléportés au loin, les horreurs ramassent leurs lances, jettent tous leurs camarades tombés derrière le trône, morceau par morceau, et retournent prendre leur place le long des murs.

Le téléporteur du trône mène à un certain nombre de destinations, au choix du MD. On sait que les lieux atteints par le trône changent de temps en temps, mais qu'ils doivent être les mêmes pour une journée donnée. Voici quelques suggestions (1d6) :

1. Les forêts du Cormyr : particulièrement l'endroit de l'aventure de « L'arbre qui tue », dans les *Aventures dans Montprofont*.
2. Le domaine de Verbrek du monde de campagne de RAVENLOFT ; les PJ arrivent lors d'une nuit où la lune est pleine et haute dans le ciel…
3. Un autre monde flottant dans l'espace du monde de campagne de SPELLJAMMER. Il s'agit d'une bonne opportunité de lancer des campagnes croisées avec d'autres mondes de campagnes.
4. Les Collines aux Rats, le dépotoir d'Eauprofonde, décrit dans *Aventures dans Montprofont*.
5. Au-dessus d'un des Écueils, à savoir ces rochers couverts de guano et balayés par les embruns juste après les entrées du port d'Eauprofonde.
6. Dans la tombe d'un vampire, quelque part dans les montagnes au nord d'Eauprofonde (tout développement étant laissé à la discrétion du MD).

Sinon, quelque part dans les collines au sud de la Haute Lande, dans le décor « Des anneaux dans la nuit », une aventure incluse dans les *Aventures dans Montprofont*.

21C : Le passage à gauche de l'arche de la zone du trône scindé mène vers une porte en bois percée par des rangées de trous de clous, dont quelqu'un a retiré la plaque de bronze. La porte non verrouillée donne en 21C, une salle qui contient une colonne centrale incrustée de pierres précieuses. La colonne mesure environ 2 m 40 de diamètre et semble faite de pierre brute recouverte de boue, dans laquelle on a enfoncé des gemmes de toutes sortes.

Les pierres clignotent et scintillent dans un splendide arrangement de couleurs, réfléchissant les sources de lumière des PJ, et envoyant de nombreux reflets multicolores de par la pièce. Les PJ peuvent forcer et détacher les gemmes au rythme de 1d4 par round. Pour déterminer les gemmes qu'un PJ a gagnées, utilisez les tableaux de pierres précieuses du *GdM* ou du livre *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés*.

Au moment où un personnage aura pris 7 gemmes de la colonne, un **nécrophide** sortira de cette dernière et se précipitera sur lui. Il ne peut sortir de la colonne qu'un maximum de deux vers de cette espèce à la fois ; et il n'y a que 7 vers « dans » la colonne (bien qu'Halaster, qui a conçu ce piège, pourrait en créer de nouveaux, en remplacement).

Chacun de ces « vers mortels » doté d'un crâne humain semble traverser la substance de la colonne (qui reste solide et dure au contact des PJ), et concentrer ses attaques sur le personnage qui l'a convoqué par son pillage des pierres précieuses. Il essaie de s'emparer d'un objet magique de ce personnage, entre ses mâchoires. Arracher la main qui tient cet objet est un moyen élégamment simple de le faire ; une fois qu'il a obtenu un objet magique, il retourne dans la colonne avec.

Une fois dans la colonne, l'objet a disparu (à moins que le MD ne veuille le faire réapparaître plus tard, ailleurs dans le donjon, convenablement gardé). Il s'agit d'une des façons d'Halaster pour à la fois se divertir, et gagner de nouveaux objets magiques.

Un personnage qui « convoque » un ver mortel, et qui ne possède aucun objet magique, sera attaqué jusqu'à la mort, le ver frappant pour tuer aussi vite que possible. Si une autre personne, possédant un objet magique, intervient, le nécrophide abandonne sa tentative de massacre, et essaie à la place de s'emparer de l'objet magique.

Les sorts qu'on lance contre la colonne sont absorbés sans effet apparent. Les attaques physiques contre la colonne font tomber des gemmes (finissant par « convoquer » encore un autre nécrophide), mais ne paraissent pas autrement l'abîmer. La colonne se dresse du sol au plafond, et ne peut pas être déplacée, pas plus que les PJ ne peuvent y entrer.

Nécrophide : Int Moyenne ; AL N ; CA 2 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 16 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 + poison paralysant (jet de sauvegarde contre le poison, ou être paralysé pendant 1d4 tours), et « Danse de la Mort » (jet de sauvegarde contre les Sorts, ou subir un hypnotisme, mêmes effets que ceux du sort, à cause du mouvement oscillatoire de la danse) ; DS Immunisé contre le poison + spécial ; TA G ; M 20 ; PX 270 chaque.



Salle n° 22 : La tombe du grand duc

Une main gauche flétrie, tranchée et momifiée repose par terre ici, ses doigts recourbés en forme de griffes, comme sous la souffrance. Derrière la main, deux vantaux de porte noirs, bloqués par des barres de fer rouillées, sont tordus et entrouverts. Derrière eux, se trouve une salle de pierre qui contient un cercueil massif. Quelque chose de métallique brille au-dessus de lui. Il y a une dalle à la base du cercueil, sculptée d'une manière inclinée, et vous faisant face. Elle porte une espèce d'inscription…

La main est une **griffe rampante** solitaire, reposant là où elle est tombée après avoir été jetée d'une caisse. Elle était gardée par un voleur désespéré. La griffe bondira et se précipitera pour attaquer tout être vivant qui la touche ou s'approche dans un rayon de 1 m 50, essayant de remplir ses ordres de protection contre les intrus.

Griffe rampante (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 ; DV 1/2 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA Mi ; M 20 ; PX 35.

Un humain en armure et de taille moyenne, peut se glisser entre les vantaux écartés sans les toucher. Ils irradient une faible magie (de vieux sorts mineurs qui font tinter de minuscules cloches à chaque fois que quelqu'un passe par là). Ceci peut alarmer les PJ, mais les vantaux sont sans piège, et inoffensifs.

La pièce derrière est sèche et poussiéreuse. L'inscription sur la dalle, écrite en thorass, dit : « Ici Repose Le Grand Roi Arthangh/Fils de Meirra/Seigneur d'Emberden/Il N'Aurait Pas Dû Mourir ».

Qui que fut Arthangh, et quoi que fût Emberden, ils sont aujourd'hui complètement oubliés. Son tombeau est un simple bloc de pierre taillé de façon rudimentaire, creusé sous le couvercle pour donner de la place pour qu'on y pose le corps. Si les PJ l'examinent, ils y trouveront un squelette humain intact (pas un mort-vivant), et aucun trésor.

Au-dessus du tombeau repose une épée à deux mains nue. On ne peut voir nulle part de fourreau, et l'épée brille comme un miroir, comme si on l'avait polie il n'y a que quelques minutes.

Si quelqu'un s'approche dans un rayon de 1 m 50 du tombeau, une *bouche magique* apparaît (une fois par jour) au-dessus du cercueil. Elle dira (en commun ancien, et avec un fort accent) : « Pose la main sur l'épée, et elle sera tienne ; La Flamme du Nord : mais prends garde, car la mort est très proche de toi. »

La Flamme du Nord

Si quelqu'un qui n'est pas d'alignement chaotique bon touche l'épée, elle semble gicler du feu bleu, et cette personne prend 3d4 points de dégâts électriques. Après ce contact de dégât initial, l'épée ne fait plus aucun mal à un personnage qui n'est pas chaotique bon, mais dans de telles mains, elle donne une pénalité de -3 aux jets d'attaques et de dégâts.

La Flamme du Nord est une *épée à deux mains* +2, en acier, qui est +4 contre toutes les créatures d'alignement chaotique mauvais. Sa lame est traitée par *nitescence*: elle ne peut pas rouiller, se ternir, être tachée ou abîmée par de l'acide, du sang, des flammes ou d'autres substances.

À chaque fois que l'on lance un sort sur quelqu'un qui tient cette épée dégainée, il y a 10 % de chances que le sort soit réfléchi vers sa source. Cet effet peut se passer sans se soucier de la volonté de celui qui brandit l'épée. Toutes les attaques électriques, et les *projectiles magiques* lancés sur le porteur de l'épée sont absorbés de façon inoffensive par cette dernière, et utilisés pour recharger ses pouvoirs.

Dans les mains de quelqu'un de chaotique bon, l'épée flamboie constamment avec des flammes bleues et blanches quand elle est dégainée. Ces flammes donnent autant de lumière qu'une *lueur féerique*, mais le porteur ne subit pas les désavantages de combat classiques de ce sort. Les flammes ne peuvent pas être éteintes, sauf en cassant la lame. Elles sont illusoires, et ne peuvent pas chauffer ni allumer quoi que ce soit.

À chaque fois que la Flamme est dégainée par un être chaotique bon, et que n'importe quel être chaotique mauvais passe à 6 mètres de l'épée, le porteur de l'arme entend une voix intérieure qui lui murmure sans cesse: « Frappe ! Frappe ! … Frappe ! » Cet effet se produit sans se soucier de toutes les défenses magiques qui masquent, ou brouillent les détections des vrais alignements ; l'épée détecte infailliblement la présence de personnes chaotiques mauvaises dans ce rayon de 6 mètres. L'épée ne possède aucune Intelligence, aucun ego, ni aucun pouvoir coercitif autre que ce conseil pressant.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cette salle. Si l'on pousse le cercueil à côté (il pèse plus d'une tonne ; il faut combiner 38 points de Force ou plus pour le pousser, et deux fois cela pour le soulever), on révèle une cavité dans le sol, de 1 m 80 de long, 60 centimètres de large, et 30 centimètres de profondeur : mais elle est vide.

Salle n° 23 : L'Escalier qui Tombe

Lisez le texte suivant à chaque fois qu'un PJ s'approche dans un rayon de 15 mètres de l'escalier :

Un rugissement profond, et qui gronde commence à se faire entendre au-dessus. Les murs et le plafond tremblent, et de la poussière tombe du haut, en nuages. Des pierres rebondissent et roulent le long des marches, suivies par les heurts de gros rochers, et l'horrible grincement et grondement de la pierre qui est en train de bouger. Ce trouble s'arrête avec une brusque et dernière avalanche de pierres, la poussière flottant de façon sinistre dans ce calme soudain.

Si les PJ examinent l'escalier, ils verront qu'il est entièrement bloqué par des pierres. Cet effet se produit à chaque fois que des êtres vivants s'approchent à moins de 15 mètres du pied de l'escalier. Il n'existe aucune façon connue de briser cette magie ; cet effet s'est produit si souvent que l'Escalier qui Tombe est un point de repère connu des explorateurs de Montprofont, depuis des générations.

Au bout de 1d4 tours, toute la poussière et les gravats qui sont tombés commencent à s'élever lentement vers le plafond, comme les bulles d'une boisson effervescente. Au bout de trois rounds, le passage est dégagé pour grimper vers l'ancienne Citadelle de la Main Sanglante.

Cette place forte n'est pas détaillée ici, car elle est actuellement occupée par la Garde de la Cité, qui a séparé le haut de l'escalier de cette forteresse par un mur. Les PJ qui creusent un passage à travers ce mur rencontreront 46 Gardes bien armés (des G3 et G4 en armures de plates, avec des épées larges), avec en renfort plusieurs prêtres et magiciens, et seront fermement escortés vers la surface. Ils seront fouillés et poliment renvoyés des salles du Château, avec pour conseil celui de « rester hors des zones interdites, sous peine d'encourir une justice plus sévère de la part des Seigneurs. »

Les PJ récupérés ainsi seront soignés comme il sera nécessaire, mais seront dépouillés de tous leurs trésors, excepté les pièces (et de toutes leurs pièces au delà de 100 po par personne).



Cette « taxe » des Seigneurs est bien connue des vieux bavards et des explorateurs vétérans qui fréquentent le Portail Béant. La coutume veut que les explorateurs novices de Montprofont en soit rarement avertis, jusqu'à ce que cela leur arrive.

23A : Ceci marque la dernière demeure d'une queue séchée et ratatinée, faite de segments sombres et écailleux. Si on l'identifie, il s'agit de celle d'un dragon noir, mais d'un qui était décidément en piteux état. Les écailles sont craquelées, la peau flétrie, incrustée de moisissure, et rongée en beaucoup de minuscules endroits ; l'intérieur est pourri, ou a été mangé, de sorte qu'il ne reste qu'une enveloppe vide, fragile et sans valeur.

23B : Les vers énigmatiques du parchemin de la Salle n° 11 se rapportent à cet endroit ; précisément au portail de sortie du donjon qui ne fonctionne que si on l'aborde de la bonne façon. Il est situé en 23B, mais est toujours invisible ; les créatures affectées disparaissent simplement, silencieusement, et pendant qu'elles marchent.

Ce portail à sens unique, dont on présume qu'il a été construit par Halaster, ne fonctionne que pour les créatures qui viennent du nord depuis 23A, traversent une première fois la zone 23B (pas d'effet), tournent à gauche dans 24A, font une fois le tour du « puits sans fond » (24), puis repartent vers l'ouest pour tourner à droite vers 24B.

Confus ? Reportez-vous à la carte du chemin de « L'Escalier qui Tombe », incluse dans le chapitre **Cartes et plans**, à la fin du livret *Aventures dans Montprofont*.

Même si l'on suit cette piste involontairement, le portail emmène hors de Montprofont ceux qui marchent, ou sont transportés, sur cette route. Ceux qui les accompagnent, voire les tiennent, et qui n'ont pas pris la bonne route ne seront pas affectés. Le portail tranche même les chaînes, ou les autres choses qui relient les personnes affectées et non affectées.

Ce portail emmène ceux qui l'utilisent sur une butte d'herbe hors de Fort-Sud, du côté littoral de la route des caravanes. Notez que les bergers, ceux qui cueillent les fleurs et les pèlerins qui campent et se promènent, utilisent tous de temps en temps cette zone située juste au sud d'Eauprofonde ; on peut certainement s'attendre à ce que ces gens simples partent en courant, et en hurlant à la vue d'aventuriers débraillés et armés qui apparaissent brusquement au beau milieu d'eux. Il s'agit d'une bonne opportunité pour jouer une scène comique, si vous avez besoin d'alléger les esprits des PJ abattus.

Salle n° 24 : La chambre du puits

Cette chambre est ronde, ses murs se recourbant de façon régulière pour former un hémisphère en hauteur. Le centre de cette pièce contient un trou circulaire : un puits, ou une fosse de 6 mètres de diamètre, sans parapet ni rampe. L'air est froid mais immobile ; aucune brise ne vient du fond. Deux passages entrent dans cette pièce, en passant par des arches situées sur des côtés opposés du puits, et sont rejoints par un chemin de 3 mètres de large qui encercle la fosse.

Sur l'un des côtés de cette fosse, vous voyez quelque chose de fluide, un morceau qui bouge, doré comme du beurre, qui projette en avant des gouttes faisant partie de lui-même, et s'écoule derrière elles, en allant dans votre direction. Il remue silencieusement, ses côtés devenant brièvement pourpres, au fur et à mesure qu'ils s'étendent et cherchent à atteindre quelque chose à agripper. Ils agrippent, tirent, et la chose s'écoule, de plus en plus près…



À moins que les PJ n'évitent le combat, ne lisez le dernier paragraphe de l'encadré ci-dessus que lors de leur première visite dans cette chambre. Il parle d'une **gelée ocre**, qui poursuit les PJ inlassablement dans tout le donjon, à partir de cet endroit — à moins que certains PJ ne montent en utilisant les échelons de fer situées en 24A. Si c'est le cas, la gelée s'écoule jusqu'à la base des barreaux, s'amincit et s'étend jusqu'à couvrir la plus grande zone possible, et attend que les personnages reviennent. Elle peut envoyer un ou deux de ses « doigts » remonter le mur derrière les barreaux, et essayer d'attraper des grimpeurs imprudents.

Cette gelée est très vieille, et fut pendant quelques années l'animal de compagnie d'un apprenti d'Halaster qui a fait sur elle des expériences. Le résultat donne une gelée qui diffère quelque peu de la plupart des autres : elle est intelligente (Faible : 5 seulement), mais très rusée quand il s'agit de chasser dans cette partie du donjon ; cette malice lui donne également un moral plus élevé que la moyenne. Elle régénère 1 point de vie tous les 2 rounds, et est capable de deux accès soudains de rapidité chaque jour, chacun de ces accès durant 4 rounds. Dans ces moments, la gelée à une VD de 14.

En raison de sa nature amorphe, et de sa capacité de s'aplatir comme une « voile morte », la gelée ocre ne subit que 1d4 +1 points de dégâts (par chute) dans le puits (voir ci-dessous). Elle est plutôt prête à envelopper les personnages, et à les faire tomber dans le puits ; ils encaisseront tous les dégâts de la chute, après que la gelée leur aura infligé un round d'attaques.

Vases, limons et gelées — Gelée ocre (1) : Int Faible ; AL N ; CA 8 ; VD 3 (14) ; DV 6 ; pv 46 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; DS Régénère 1 pv/2 rd, les éclairs la divisent en 2 créatures ; TA M ; M 10 ; PX 500.

Cette pièce bombée de 18 mètres de haut, dans laquelle la gelée attend, contient le puits, le seul « puits sans fond » connu de Montprofont qui n'est pas entouré par un rideau de ténèbres. Comme les autres fosses (détaillées au chapitre « C » des **Endroits intéressants** de ce niveau), celle-ci est sous l'effet d'une puissante force d'attraction, qui projette tous les objets et les êtres qui entrent, ou se penchent au-dessus (effectuer un Test de Force pour résister à l'attraction), dans le puits.

Les objets et les personnes incapables de résister à cette « attraction soudaine », sont lancés brusquement 27 mètres plus bas, et s'écrasent contre un sol de pierre rugueux, encaissant 10d6 points de dégâts. Il faut que les objets réussissent à la fois un jet de sauvegarde contre les Chutes et les Chocs Violents pour résister.

Les personnes qui peuvent voler ou utiliser de la lévitation magique, ou quelque chose de la sorte, peuvent ralentir leur descente, et ne subir que 7d6 points de dégâts. Seul le sort *feuille morte* permet à quelqu'un d'échapper à tous les dégâts.

Après l'impact au fond, un téléporteur situé en bas renvoie vivement tous les fragments d'objets et les corps à l'endroit exact où ils sont entrés dans le puits.

Il faut que ceux qui essaient de descendre le long des parois du puits réussissent un Test de Force chaque round, afin d'éviter d'être arrachés par la force d'attraction. S'ils grimpent sans attaches, ils font le Test avec une pénalité de +3 ; s'ils utilisent une corde, le Test est fait normalement.

24A : À cet endroit, des barreaux de fer sortent du mur, commençant à 90 centimètres du sol, et remontant. Ils sont vieux et rouillés, mais gros (chacun mesure plus de 5 centimètres d'épaisseur) et encore solides. Quinze barreaux plus tard (et 5 m 40 au-dessus du sol du couloir), le puits qui monte s'arrête, avec une ouverture en hauteur, de 1 m 20, sur le mur nord : un simple couloir où il faut ramper, et qui continue vers l'avant.

24B : On entre dans cette pièce basse (plafond à 1 m 20) par trois panneaux coulissants non attachés, indiqués comme des portes sur la carte du Niveau Un. Elle ne contient qu'un bouclier de bois éclaté, et une épée courte qui repose par terre, avec une grosse gemme claire incrustée dans son pommeau.

Le bouclier est inutile, se désintégrant en éclats mous et anarchiques au moindre impact. L'épée, en revanche, est très, très dangereuse dans cet endroit clos. Elle ne bouge pas tant que les PJ n'ont pas pénétré dans la pièce, et sont à son niveau (ou passent à côté). Elle se dresse alors et attaque, tourbillonnant sur elle-même, et ne cherchant qu'à massacrer et mutiler (TAC0 12 (10) ; +2 aux jets d'attaques et de dégâts). À cause du manque de place, baissez toutes les classes d'armure non magiques des cibles de 4 points, à moins que ces cibles ne mesurent moins de 1 m 20 de haut. L'épée attaquera pendant 1d4 rounds, puis volera, pommeau en avant, dans la main d'un des PJ. Si un PJ touche le pommeau, il ou elle entendra une voix mâle frénétique dans sa tête, qui lui donnera les renseignements suivants.

L'épée courte est animée par l'âme emprisonnée (voir le sort de magicien *emprisonnement de l'âme*) d'un rôdeur chaotique bon qui s'appelle Harrikas, originaire du Téthyr. Harrikas ne s'est pas bien fait à la vie d'arme intelligente ; il a subi ce sort suite à un caprice d'Halaster : le mage voulait voir si Harrikas pouvait faire une arme intelligente et animée. Il a capturé le rôdeur et lui a lancé un sort d'*emprisonnement de l'âme*, le liant à la gemme du pommeau. Harrikas a passé des années dans ce coin désert de Montprofont, combattant les fantômes qui hantaient son esprit, mais il se réjouit à l'idée de retrouver des compagnons vivants. Il a attaqué par frustration, pensant que les PJ n'étaient que des hallucinations.

Harrikas se trouve à l'intérieur d'une *épée courte +2*, et possède quelques propriétés spéciales, grâce à son intelligence. Il permet à son porteur d'utiliser « se cacher dans l'ombre » (56 % de chances de réussite) et « mouvements silencieux » (à 70 %), comme un rôdeur du 9ème niveau. De plus, en tenant le pommeau, le porteur peut entendre Harrikas lui parler par télépathie.

Le porteur gagne un bonus de +4 (en plus des bonus normaux et magiques) pour les jets d'attaque contre les trolls — les aptitudes de rôdeur d'Harrikas face à ces créatures s'ajoutent à l'épée. Enfin, le rôdeur lui-même peut animer l'épée une fois par jour pendant 6 rounds maximum ; l'effet est similaire à celui d'une *lame dansante*, sauf que le bonus ne change pas et que la lame attaque comme un rôdeur 9ème niveau.

L'épée peut être portée par n'importe qui, mais préfère l'être par des rôdeurs ou des guerriers chaotiques bons.

24C : Les PJ trouvent ici un robuste tabouret en bois, à trois pieds, tombé sur le côté, un sac de toile grise (moisi, mou, pourri et vide), et une toile d'araignée, rendue opaque par de la poussière grise et épaisse, qui s'étend du sol au plafond, cachant comme un écran la fin du coin de la pièce.

Bras et jambes écartés, faisant face au mur, se trouve un cadavre humain desséché, vêtu de lambeaux de cuir et de loques en coton en dessous. Ses membres sont racorni et rétréci.

La bourse du cadavre est désagrégée par la pourriture, et pend en loques. Son contenu (1 po, 4 pa, et 6 pc) est éparpillé dans la toile. Ce cadavre se cramponne toujours à une dague ordinaire et intacte.

Derrière la toile se trouve une araignée noire géante. Elle est étalée au milieu de la toile, grande, velue et menaçante… mais immobile, car il s'agit aussi d'une carcasse morte et desséchée.

Il y a pourtant un monstre dans cet endroit. Si l'on dérange le cadavre de l'homme, un **mille-pattes énorme** de 15 centimètres de long, tacheté de gris, se précipite hors de sa tanière (la bouche du cadavre), et descend le long du corps pour attaquer. La morsure d'un mille-pattes contient un faible poison : il faut réussir un jet de sauvegarde contre le Poison avec un bonus de +4, ou être paralysé pendant 1-6 heures.



Mille-pattes énorme (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 21 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Néant ; AS Poison ; TA Mi ; M 6 ; PX 35.

Le cadavre est celui d'un voleur novice qui s'appelait Jorkhan, et qui vint d'Amphail à Eauprofonde pour faire fortune. Il est mort ici, il y a presque un an, lors de sa première expédition. Si on lui parle au moyen d'un sort de *communication avec les morts*, il avertira les PJ au sujet de la « colonne aux serpents squelettiques » (n° 21C), et leur parlera de « l'épée qui brûle dans le tombeau du type mort » (n° 20A), qu'il ne pouvait pas toucher. À part ces endroits, il ne connaît rien d'utile sur le donjon.

Les seuls objets précieux qu'il reste sur son corps sont deux passe-partout à sa ceinture, une poche contenant trois mèches et une pierre à silex, et une carte. La carte, brûlée dans un vélin désormais moisi, est faite de deux cadres contenant les mots suivants : « Statue : attention aux éclairs », et l'autre, au-dessous du premier : « Trône : sortie ». Ceci fait allusion aux zones n° 20 et n° 21, décrites plus tôt, et n'a pas de détail ni de titre. On trouve également sur la carte, le long d'un côté, les mots suivants : « Trois tyrannœils le gardent ». Seul un MD inventif peut savoir à quoi cela fait référence.

24D : Un gros cercueil se trouve dans ce gros croisement de couloirs. On a fait glisser son couvercle de travers, révélant son intérieur vide. Un javelot en acier et brillant, repose au-dessus du couvercle, irradiant une très faible lueur bleue.

Cette arme magique brille plus quand on la prend, et celui qui la tient sent son pouvoir passer dans ses bras. Elle frappe toujours en premier, et semble être un *javelot +2*. Il s'agit en fait d'un *javelot maudit*, détaillé dans le *GdM*.

Salle n° 25 : Les réserves de Hlethvagi

Lisez le texte suivant aux joueurs à chaque fois qu'ils ouvrent une porte qui donne sur une des zones marquées 25, sur la carte du Niveau Un du donjon :

> Cette pièce est éclairée par une faible lueur rouge brunâtre, qui semble émaner de partout. Elle est remplie par deux petits lits, une table en bois cérusé, flanquée de deux chaises rudimentaires, un pot de chambre et un tas de caisses et de sacs en gros tissu.
>
> Elle contient également cinq orques en armures, à l'air hostile, tenant des cimeterres à lames noires. Deux qui sont assis près du fond de la pièce se lèvent des chaises, et un se lève d'un lit; deux se tiennent près de vous, leurs épées dressées de façon menaçante.

Les **orques** n'attaquent pas, à moins que les PJ n'entrent dans la pièce, ou les attaquent en premier. Ils grognent et râlent, et font signe aux PJ de partir. Si les PJ s'attendent à cela suite à de précédentes visites de cette réserve, et tirent sur les orques avec des sorts lancés depuis l'extérieur de la pièce, l'orque du lit devrait survivre, utilisant les caisses et sacs comme couverture, suffisamment longtemps pour lancer le *grain de force* ; voir ci-dessous.

Tous les orques portent des cuirasses, et à la fois un cimeterre et une épée courte. Toutes leurs armes sont enduites d'une pâte collante et engourdissante : il faut que les victimes réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison à +1, ou soient sous l'effet de *lenteur* pendant 2 à 5 rounds, attaquant les derniers chaque round, et avec une pénalité de +2 à la CA, de -1 aux jets d'attaques et une perte temporaire de 3 points de Dextérité. On considère que tous ceux qui réussissent ce jet contre le Poison sont immunisés contre ses effets pour le reste de la rencontre. Ces orques ont de maigres bourses à leur ceinture : chacune contient 1d8 pc, 1d6 pa et 1d2 po (25 % de chances).

Le pot de chambre est seul dans un coin. Il ne contient rien de surprenant, mais sur le sol, derrière lui, se trouve un récipient en pierre, peu profond, qui ressemble un peu à un cendrier. Dedans se trouve une unique perle ou bille, terne et noire. Il s'agit d'un *grain de force :* il fait 5d4 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres, et enferme les victimes qui ratent un jet de sauvegarde contre les sorts dans une *sphère de force* (pendant 3d4 rounds) ; vous trouverez plus de détails dans le *GdM*.

Si les orques pensent que les intrus sont excessivement dangereux, l'un d'eux s'empare du *grain de force* et le jette pour qu'il sorte de côté par la porte, en passant par-dessus la tête des intrus. Le grain heurte le sol 3 mètre derrière la porte, emprisonnant tous les personnages qui sont dans son rayon d'action. Les orques essaient ensuite de se glisser le long de la sphère pour aller chercher de l'aide dans d'autres réserves, attirer un monstre errant, ou simplement abandonner leur réserve, et s'échapper (au choix du MD).

Orque (5) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 8 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre) ou 1-6 (épée courte) ; TA M ; M 11 ; PX 15.

La salle toute entière irradie la magie, suite à un sort de *lumière féerique continuelle* qui a été utilisé par Hlethvagi (décrit au chapitre **Sorts de Montprofont** de ce livre).

Sur la table reposent trois tasses rudimentaires en étain, et une série de marionnettes (des pantins en cuivre ; ceux des orques sont toujours façonnés à l'image d'humains nus, bras et jambes tendus, avec des visages portant des expressions de terreur exagérées), et une balle faite de bandes de cuir tendues et cousues ensembles. Le canif de quelqu'un (1d3 de dégâts) est planté dans la table.

Cachées sous le plateau de la table se trouvent 6 fioles métalliques, maintenues par des bandes de métal. Il s'agit de *potions de soins* (chacune rend 2d4 +2 points de vie).

Les chaises sont en bois peu solide ; elles éclatent en une pluie de morceaux spectaculaire, si on s'en sert comme armes (2d4 points de dégâts, un seul coup). On peut utiliser les petits lits de la même façon, mais ils n'éclatent pas après une attaque. Ils possèdent une robuste armature de bois, recouverte de vieux sacs de toile entassés et fourrés avec de la paille. L'un d'eux contient une unique pièce de cuivre, qui traversera la pièce si l'on brandit le lit pour se battre, ou si ceux qui fouillent la salle le remuent trop.

Les caisses sont faites de bois imperméabilisé avec du goudron (+2 points pour chaque dé de dégâts de feu, à chaque fois qu'une flamme entre en contact avec). Elles sont marquées d'un blason (brûlé dans le bois, au-dessus et sur les côtés) consistant en deux cercles entrelacés, avec un « H » (pour Hlethvagi) écrit en thorass au-dessus. Elles contiennent tous des ballots de tissus : du camelot fin, de la moire, du patchwork ou du samit. Une réserve contient 2d20 caisses de ce type, empilées contre un mur, comme des briques en quinconce.

Les sacs sont faits de gros chanvre, et renferment des oignons, des choux, et diverses racines comestibles. Il y en a 3d12. L'un des sacs (qui sera près de la table, et au-dessus de sa pile) est ouvert, et il contient de la nourriture : trois jambons fumés mâchés en partie, une énorme roue de « gros-rouge » (un fromage rougeâtre, un peu comme de l'emmenthal en ce qui concerne la texture et le goût, fourré avec des amandes, et affiné au vin rouge), et un pichet en céramique d'eau coupée avec de la menthe (pour donner un goût rafraîchissant). Les orques dînent à chaque fois qu'ils ont faim, et ils commencent à être avides de chère de meilleure qualité. Il y avait également quelques pickles entiers dans le sac, mais les orques les ont mangés. L'un n'a pas beaucoup aimé ça, et en a laissé tomber la moitié sur le sol, avant de l'écraser sous sa botte ; les PJ qui fouillent trouveront la flaque détrempée qui en résulte.



Salle n° 26 : Le mur croulant

À chaque fois que les PJ s'approchent de ce point, ils entendront :

> Des bruits de grondements soudains, directement au-dessus de vous: un bruit de pierre et de grattement, comme si quelque chose de massif était en train de tomber !

Tout personnage qui regarde en l'air, avant de sauter ou de plonger au loin, sera touché par ce mur croulant : il attire magiquement les personnes qui sont dans un rayon de 90 centimètres sous lui, pendant qu'il tombe. Toute personne qui s'enfuit d'abord, puis regarde pour voir ce qui s'est passé, verra qu'un bloc de pierre de 3 mètres de large, dessiné et travaillé pour ressembler aux blocs des murs du couloir, est tombé du haut, bloquant ce couloir. Il n'y a aucune jointure, cavité ni déclencheur visibles, au plafond ou ailleurs, qui indique aux PJ qu'il y a un mur mobile ; ceci grâce à une *illusion* permanente qui les cachent.

Les personnages bloqués subiront 7d4 points de dégâts, et il faut que tous les objets magiques qu'ils portent ou transportent survivent à un jet de sauvegarde contre les Chocs Violents. Halaster nettoie intelligemment les taches de sang et autre, mais les orques de Hlethvagi connaissent tous exactement l'emplacement du mur, et peuvent l'utiliser pour échapper aux PJ qui les poursuivent.

Le mur reste en bas pendant 1d4 +1 tours, et puis remonte de lui-même à sa place, dans le plafond. Une *dissipation de la magie* peut retarder sa chute d'un round, mais ne le fera pas disparaître ou revenir en arrière une fois tombé. Il réfléchit les attaques magiques dans des directions aléatoires, menaçant ceux qui les ont lancées et leurs compagnons. Sa construction magique fait qu'un enchantement luit tout autour de lui, et lui permet de bloquer toutes les tentatives de scrutation, et de « brouiller » les êtres gazeux, éthérés ou intangibles qui essaient de le traverser ; ceci se produit même si des personnes ou des objets coincés dessous l'empêchent de toucher le sol. Le « brouillage » leur cause 4d4 points de dégâts par tentative de traversée, sans jet de sauvegarde ; ces personnes subissent 2d4 +8 points de dégâts si elles veulent le traverser de force. Si ce mur est détruit, Halaster le réparera rapidement ; il aime particulièrement ce piège.

Le mur est très, très lourd ; il faut qu'on utilise une Force conjuguée de 40 pour le soulever suffisamment pour faire sortir les personnes coincées. Cette levée ne peut durer qu'un round contre la force magique qui pousse toujours le mur vers le bas.

Il y a 2 chances sur 6 qu'un personnage coincé soit capable de voir le dessous, ou le « fond » de ce mur épais, et atteigne une cavité située dedans. Cette cavité contient un tube d'ivoire avec des bouchons de cuivre, et un petit barreau métallique pivotant placé en travers l'empêche de tomber de cette niche.

Le tube en soi vaut 4 po et renferme un parchemin enroulé autour d'un morceau de bois effilé et poli, mesurant 30 centimètres de long, avec le mot « Jhulae » inscrit sur un côté, à sa base.

Il s'agit d'une *baguette de givre*, avec 26 charges. Le parchemin autour contient les sorts de magicien suivants : *manteau d'Ilyykur*, *maîtrise de projectile*, *garde-fer*, *linceul de flammes* et *téléportation des morts*. Ces sorts sont tous détaillés dans le supplément *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés* ; les MD qui ne le possèdent pas doivent remplacer ces sorts par des sorts de magicien de niveaux moyens et élevés qu'ils connaissent.

Salle n° 27 : Le tombeau de Heaumeblanc

27A : Quand les PJ arrivent dans la portion de couloir quelconque, et sans marques particulières, notée 27A, lisez ce qui suit :

> Sans prévenir, il n'y a soudain plus que du vide sous vos pieds, là où un instant avant vous marchiez sur de la pierre ferme !
>
> Vous avez à peine le temps de réaliser cela que vous vous heurtez dans quelque chose de très dur. Autour de vous, tout est noir.

Une section du sol, mesurant 3 x 3 mètres et quelques centimètres d'épaisseur, se téléporte « ailleurs », pendant un round, puis réapparaît. Les PJ qui se trouvent sur le sol quand elle disparaît, chutent de 3 mètres dans un autre couloir recouvert de pierre, et subissent 1d6 points de dégâts de chute. Le sol disparaît dans le même round où un être vivant pose le pied dessus, 2 segments après le « premier contact », il est donc probable que 2 ou 3 compagnons de celui qui a déclenché le piège, tombent avec lui. Cette « trappe » ne fonctionne pas du tout si tous ceux qui sont dans le couloir supérieur ne marchent pas sur le sol (en utilisant des voleurs qui grimpent aux murs, des cordes, de la magie, etc.). Elle fonctionne quelle que soit la direction dans laquelle on l'aborde.

La réapparition du sol peut très probablement causer des dégâts aux personnes ou objets qui dépassent en partie du niveau du sol. Tout ce qui occupe l'espace du sol au moment où ce dernier revient, effectue les tests suivants.

Un test de Dextérité pour tomber sous, ou sauter au-dessus de cette zone, et ressentir et éviter tout contact avec le sol qui se matérialise ; les objets suspendus dans cette zone font un test de Dextérité en utilisant le score de la personne qui les tient. Rater ce test de Dextérité provoque une mort instantanée, la personne ou l'objet étant réellement coupé en deux par le sol qui se remet en place.

Si le test de Dextérité est réussi, on doit effectuer un jet de sauvegarde contre les Sorts. S'il est réussi, la personne ne subit aucun dégât. S'il est raté, la personne ou l'objet encaissent 4d6 points de dégâts, son système subissant un choc métabolique dû à un bref contact avec le sol en cours de rematérialisation.

27B : Ce couloir situé plus bas commence où les PJ tombent (n° 27A), et continue pendant 12 mètres dans le noir. Il suit une volée raide de cinq marches, montant de plus de 1 m 50, et traversant une ouverture voûtée, pour déboucher sur une salle située derrière (n° 27B). Un léger relent de charogne avance dans ce couloir.

Trois **goules** et une **blême** ont leur tanière ici. Elles ont été maltraitées auparavant par les orques de Hlethvagi armés de torches, et chargent, espérant mettre hors combat leurs proies avant qu'elles puissent leur lancer de l'huile ou des torches enflammées.

Le toucher des goules paralyse pendant 1d6 +2 rounds, et on a droit à un jet de sauvegarde pour en éviter les effets, tandis que le toucher de la blême paralyse pendant 1d6 +4 rounds ; les elfes sont immunisés contre l'effet du toucher d'une goule, mais pas contre celui d'une blême. La puanteur de la blême obligent ses adversaires à effectuer leurs jets d'attaques à -2, à moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison. Les sorts de *sommeil* et *charme* n'affectent pas ces créatures. *Protection contre le mal* affecte les goules, mais pas la blême, à moins qu'on utilise du fer pour former un mur, ou un cercle. Le fer froid fait le double de dégâts à la blême.

Goule (3) : Int Faible ; AL CM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 15, 14, 11 ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég 1-3/1-3/1-6 ; AS Paralysie ; DS Spécial ; TA M ; M 12 ; PX 175 chaque.

Goule — blême (1) : Int Haute ; AL CM ; CA 4 ; VD 15 ; DV 4 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1-4/1-4/1-8 ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA M ; M 13 ; PX 650.

Cette grande salle contient 14 cercueils de pierre, mesurant tous environ 1 m 50 de long, et 75 centimètres de large et de haut. Leurs couvercles portent des runes naines identifiant celui qui se trouve à l'intérieur (« Ardheg fils de Bul-



mi, Écu de Bereg Heaumeblanc, etc.). Tous les cercueils contiennent les restes des « Écus » ou « Haches Vénérées » de Bereg Heaumeblanc. Tous ces cercueils sont brisés et ouverts, et leur contenu dévoré. Les PJ attentifs peuvent remarquer que la tombe de Bereg lui-même semble manquer.

Un tas d'os éclatés et fêlés (appartenant à la fois aux tombeaux nains, et à des créatures d'autres races qui sont passées ici) donne la preuve de l'appétit des goules. Tout le trésor des tombes, et les objets précieux des proies des goules, ont été pillés par les orques.

Il y a une volée de trois marches très raide (chaque marche monte de 60 centimètres) sur le côté ouest de cette pièce, menant à un endroit surélevé, au-dessus de la salle des tombes. Le mur ouest de 6 mètres de long de cet endroit se dresse tout seul, à chaque fois qu'on s'en approche par l'est à moins de 1 m 50, permettant de sortir par le couloir à l'ouest de la pièce. On ne peut pas faire lever le mur depuis le couloir ouest, sauf en utilisant un sort de *déblocage*.

27C : Une statue de nain se tient ici, faisant face à l'est. Elle est faite de granit, et quelque peu abîmée (par des orques de passage qui se sont mis à faire de la critique d'art ou qui avaient besoin de pratiquer un peu avec leurs armes), et représente un nain barbu en armure de plates et au visage sévère, la hache tendue, comme s'il barrait le passage. À chaque fois qu'un être vivant s'approche à 3 mètres de la statue, de n'importe quelle direction, une bouche magique apparaît dans son dos, disant en commun : « Ne troublez pas le repos de ceux qui servirent Bereg Heaumeblanc, ou les haches des nains vous pourchasseront… et vous retrouveront ! »

27D : Cette pièce possède un plafond élevé (18 mètres), et un sol en pierre, poli et lisse comme un miroir. Au centre du mur est, on trouve trois marches qui grimpent (de 60 centimètres) vers une estrade. Sur cette dernière se trouve un autel, et une magnifique tapisserie représentant un dragon blanc ailé qui se cabre de façon menaçante. Cette tapisserie mesure 9 mètres carrés ; elle est finement tissée, et parfaitement préservée par de la magie protectrice (elle irradie un fort enchantement). Elle vaut 400 po si on la vend, intacte, à Eauprofonde, ou dans un autre grand centre de culture et de commerce. Elle est suspendue à une imposante tringle d'acier, par six gros crochets d'acier placés haut dans le mur, et se trouve à 30 centimètres du mur lui-même.

L'autel est identique à l'autel fait d'un bloc de pierre, et décrit sous l'entrée « XY » du chapitre **Endroits intéressants** de ce niveau : un bloc de pierre simple, mesurant 3 x 6 x 1 m 20. Le dessus est lisse, non décoré et plat, sauf aux deux extrémités où se dressent deux bras courbés, qui deviennent des chandeliers. Tout l'autel irradie la magie.

Deux simples bougies, blanches et épaisses, se trouvent dans les trous. Elles ne sont pas magiques, et donneront huit heures de lumière dans des circonstances normales.

Si on les allume toutes les deux en les laissant dans les bras-chandeliers de l'autel, une autre porte secrète, indécelable et impossible à ouvrir autrement, s'ouvre dans un grincement, dans le mur est de cette pièce, derrière la tapisserie.

27E : Cette chambre de pierre glaciale possède deux renfoncements, un au sud et l'autre à l'est, tous deux sombres et silencieux. Il s'agit de la tombe de Bereg Heaumeblanc lui-même. D'où il était le souverain, quel était son titre et à quel clan il appartenait, sont autant de choses oubliées par les nains contemporains. Peut-être y a-t-il eu jadis un clan Heaumeblanc…

Le renfoncement est contient un énorme miroir, mesurant 2 m 10 de haut, et 1 m 80 de large, et fait d'argent poli (valant 33 po s'il est intact ; 26 po en tout si on le vend en morceaux), mis sur un chevalet de pierre décoré. Il est très lourd et construit pour résister au déséquilibre ; le chevalet de pierre est un solide bloc triangulaire situé sous le miroir, pas des pieds séparés, et il est assez robuste.

Bereg Heaumeblanc lui-même se tapit derrière le miroir, dans l'alcôve est de son mausolée, prêt à attaquer de dos les intrus qui examinent son cercueil (lequel se tient dans le renfoncement sud de la pièce).

Bereg ressemble à un nain en armure, translucide et fantomatique, portant une hache d'armes de la même substance morte-vivante que lui-même. Il s'agit en fait d'un **spectre** nain, et il est en colère contre les intrus qui sont dans son mausolée.

Il est immunisé contre les sorts de *sommeil*, de *charme*, d'*immobilisation* et ceux basés sur le froid, les poisons et la paralysie. On peut immobiliser Bereg pendant 1d4 +1 rounds, mais pas le rendre impuissant en le soumettant à la lumière du soleil (du sort *rayon de soleil*, par exemple), lorsqu'il est dans son tombeau (toutes les zones marquées 27), mais on peut l'affecter comme un spectre normal lorsqu'il se trouve en dehors de ces zones. De même, on ne peut pas le repousser, ni le dissiper dans les endroits qui appartiennent à son tombeau ; il peut être affecté comme un spectre normal ailleurs. Comme les spectres humains, Bereg ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou mieux, de l'eau bénite et des sorts.

Bereg poursuit dans tout le donjon ceux qui se sont introduits en 27E, essayant de les détruire tous (et d'en faire des spectres sous son contrôle). Quand on le rencontre la première fois, il est seul. Si les PJ ne le détruisent pas, il aura 1 à 2 spectres supplémentaires sous son contrôle quand ils s'aventureront de nouveau en 27D et 27E. Si des PJ tombent sous l'emprise de Bereg, ils seront primordiaux parmi ses compagnons spectres, et se souviendront des niveaux des PJ, de leurs objets magiques de secours, de leurs tactiques favorites et de leurs armes.

Spectre (1) : Int Élevée ; AL LM ; CA 2 ; VD 15, V 30 (B) ; DV 7 +3 ; pv 50 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; AS Absorption d'énergie ; DS arme +1 ou supérieure pour être touché ; RM Spécial ; TA M ; M 15 ; PX 3.000.

Le renfoncement sud contient un cercueil de pierre, simple, mais presque de la taille d'un homme (1 m 80 de long, 90 centimètres de haut). Son couvercle est légèrement entrouvert, et au-dessus se trouve un coffret en ivoire de 90 centimètres de long, sculpté sous le forme d'un dragon blanc endormi et recroquevillé (valeur 210 po si intact). Les ailes étendues du dragon forment le dessus du coffret ; ce dernier est verrouillé. Le bout d'un morceau de ruban en soie noir, pourri et tombant en miettes, pend au cou du dragon.

La clef est tombée du ruban, et se trouve désormais dans le cercueil (autrement vide) situé sous le coffret.

Dans ce coffret, on trouve une dague dont la garde en corbeille est travaillée pour représenter une scène de chasse à la wiverne, avec des éclats de calcédoine, d'agate-mousse, de chrysoprase, d'opale et d'améthyste incrustés en guise d'yeux pour la proie, les divers pégases en train de bondir et leurs cavaliers. Elle vaut 226 po.

On y trouve aussi une *hache +4*, forgée dans de l'acier *nitescent*, et un sceptre couronné de 1 m 20 de long.

Le sceptre est en fer, travaillé sous la forme d'un serpent enroulé autour d'un puits. La tête du serpent se dévisse, pour révéler un stylet (1d4 points de dégâts) dans l'intérieur creux de cette extrémité. La couronne se dévisse aussi, pour dévoiler deux parchemins, enroulés l'un dans l'autre, à l'intérieur d'une cavité. L'un des parchemins contient un unique sort de *rappel à la vie*, qui peut détruire Bereg si on réussit à le lire, et si le spectre rate son jet de sauvegarde. L'autre parchemin contient deux sorts de *guérison*.

Salle n° 28 : La bibliothèque

On entre dans cette pièce par une porte secrète et verrouillée, sans aucun piège détectable (on cherche d'abord les portes secrètes, puis on crochette la serrure de la porte désormais révélée). Ne lisez ce qui suit que lorsque la porte aura été localisée, et qu'un voleur est en train d'essayer de crocheter la serrure.

Des lèvres spectrales et translucides, apparemment féminines, apparaissent autour de la serrure. Elles bougent, murmurant quelque chose : « Ne sois jamais bruyant
Sois toujours serein
Car le nuage murmurant
Obéit à la volonté du magicien. »
Les lèvres sourient, s'évanouissent : puis il y a un déclic. La porte bouge, et est ouverte.

La porte s'ouvre vers l'intérieur, dans une pièce sombre de 9 x 9 mètres, avec un tapis vert moisi sur le sol, et des étagères en bois sombre sur les quatre murs (sauf à l'endroit où la porte s'ouvre). Une table ronde et en bois se tient au centre de la pièce, avec un énorme fauteuil à oreilles à côté d'elle. Sur la table se trouvent un candélabre et un crâne. Le crâne porte des lunettes fendues à montures en fil de fer, et possède quelques mèches de cheveux qui s'accrochent toujours aux derniers vestiges d'un cuir chevelu, juste derrière l'endroit où étaient les oreilles.

Il y a des nuages près du plafond ; si n'importe quel personnage se trouvant entièrement, ou en partie dans la pièce parle à voix haute, les nuages descendent en roulant de façon menaçante, restant suspendus au-dessus de lui. Si ce personnage parle encore (deux fois en tout) tandis qu'il est dans la pièce, les nuages descendent au-dessus de sa tête, et lâchent leur attaque.

Il s'agit d'une des défenses d'Halaster. Elle ne fonctionne qu'à l'intérieur de la pièce, et on peut la détruire avec une *dissipation de la magie*, bien qu'il vienne la remplacer au bout de 1d6 jours.

Quand le nuage enveloppe la tête d'un personnage, il lui annule complètement sa voix pendant 1 tour (note au MD : il faut que le joueur qui contrôle le personnage reste silencieux !). De plus, le personnage (si c'est un jeteur de sort) perd un sort mémorisé à chaque fois qu'il essaie de parler pendant ce tour (c'est-à-dire qu'il perd au moins un sort, puisque sa parole lui est brusquement ôtée, et qu'il doit découvrir qu'un silence magique le contrôle).

Tout ce qui est dans la pièce irradie un fort enchantement magique. Le candélabre porte six chandelles normales (de simples bougies blanches en suif).

Le crâne sur la table est un piège : si on le touche lui ou les lunettes, il explose violemment, causant 3d4 points de dégâts à celui qui les a touchés (aucun jet de sauvegarde), et à quiconque se trouvant dans un rayon de 60 centimètres, plus 2d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouve entre 0,6 et 3 m 60 (jet de sauvegarde contre les Sorts pour ne subir que la moitié des dégâts), et enfin 1d8 points de dégâts à tous ceux qui sont dans la pièce, et à plus de 3 m 60 (jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts).

Les étagères sont bourrées de livres : des grands livres de compte épais appartenant à des guildes disparues depuis longtemps, et à des sociétés aujourd'hui oubliées ; de fantasques atlas de Féerune, pleins de fioritures sur les dragons et d'inexactitudes abracadabrantes ; des généalogies ennuyeuses sur des familles peu importantes, mais riches, de Calimshan ; des herbiers d'un auteur anonyme, sans dessin (inutiles à ceux qui ne sont pas suffisamment experts dans ce domaine pour reconnaître les plantes directement) ; des histoires inventées sur les Guerres Draconiques, où l'on dit que les dragons ont combattu dans de grandes armées ailées, aussi grandes que Toril ; des traités sur les soins (et l'arrachage) des dents humaines ; des descriptions de visites d'inspection de mines et d'égouts, faites par un auteur humain qui a omis de mettre son nom, ainsi que celui du royaume nain qu'il admire (ces radotages démontrent sa passion pour les serrures, les pompes à hélices et les escaliers aériens des nains) ; un registre de saillies et de lignées couvrant trente années, concernant le bétail de quelqu'un qui était gardé à proximité d'Amphail ; et parmi tout cela, deux livres de sorts.

Le premier livre est fait avec la cuirasse écailleuse et noire d'un dragon, tendue sur des ardoises. Il contient les sorts suivants (un par page de parchemin) : *vapeur colorée, détection de la magie, agrandissement, feuille morte, identification, pattes d'araignées ; invisibilité, lame tourbillonnante* (décrite au chapitre **Sorts** de ce livre) ; *dissipation de la magie, immobilisation des morts-vivants, non-détection, toucher vampirique, respiration aquatique, forme ectoplasmique ; transformation d'énergie* (décrit au chapitre **Sorts** de ce livre), *affaiblissement, mur illusoire, mémorisation de Rary* et *mur de feu*. Il contient également sept pages vides à la fin.

Le deuxième livre est fait avec la cuirasse grise d'un éléphant, tendue sur des planches de bois, et il contient les sorts suivants (un par page de parchemin) : *rumeur illusoire, réflexion du regard, lumière, réparation ; lien, flou, ESP, sphère enflammée ; infravision, objet ; délivrance de la malédiction, peau de pierre, œil du magicien ; cône de froid, passe-murailles, transmutation de la pierre en boue ; enchantement d'un objet ; projection de l'image ; statue* et *malédiction de l'oubli* (décrit au chapitre **Sorts** de ce livre). Onze pages vides suivent ces sorts.

Aucun de ces livres de sorts n'est piégé ou muni de serrure. Aucun d'eux ne porte de sceau de magicien.

Derrière un gros livre de recettes, soulignant tout ce qu'un cuisinier inventif peut faire avec des striges fraîchement tuées, loin de l'étagère où se trouvent les livres de sorts, se trouve dissimulé un bâtonnet effilé en bois d'houppelombre poli, long de 30 centimètres et posé debout. Il porte un enchantement, mais n'a aucun pouvoir magique ; il a été façonné magiquement pendant une expérience. Il n'y a rien d'autre de valeur dans la pièce.

Salle n° 29 : Le piège fracasseur

Quand les PJ atteignent cette portion de couloir quelconque marquée 29 sur la carte, lisez ce qui suit :

Il y a un soudain bruit de grattement, et de quelque chose qui descend vite derrière vous ; puis un autre, juste au-dessus. Un instant plus tard, vous ne voyez plus devant vous dans le couloir : des murs de pierre sont tombés devant et derrière vous ! Au fur et à mesure que le tremblement et l'écho s'évanouissent, la poussière vole dans un silence soudain. On dirait que les murs ont toujours été ici ; et qu'ils y resteront toujours.

Deux blocs de pierre larges de 3 mètres, taillés et travaillés pour ressembler aux blocs du couloir, sont tombés d'en haut. Il n'y a aucune trace visible de jointure, de cavité ou de déclencheur, dans le plafond ou ailleurs, grâce à une *illusion* permanente qui les dissimule. Ces murs qui tombent sont activés magiquement par le passage dans le couloir de tous ceux qui mesurent plus de 1 m 50 de haut, ou la présence de huit personnes ou plus, de n'importe quelle taille, se déplaçant (marchant, volant, ou restant allongées) dans cette partie du couloir, à n'importe quel moment.

Ces murs tombent à 6 mètres d'écart : l'un d'eux est à 6 mètres du couloir 23B, orienté nord/sud, et l'autre est orienté est/ouest, après le coin ouest du couloir, bloquant ce tournant. Il faut que ceux qui risquent d'être sous un mur, à cause de l'endroit où ils se trouvent, fassent un test de Dextérité, pour éviter d'être cloués au sol par un de ces murs. Un échec indique qu'ils sont pris ; si le personnage obtient un score égal à sa Dextérité ou un 20, il a évité le mur, mais dans la zone entre les deux ; un score inférieur à sa Dextérité, indique que le personnage a évité le mur, et qu'il se trouve hors de la zone.

Les personnages coincés subissent 7d4 points de dégâts, et il faut que tous les objets qu'ils portent effectuent un jet de sauvegarde contre les Chocs Violents. On a besoin d'une Force combinée de 46 afin de soulever suffisamment un mur pour dégager quelqu'un de coincé.

Gare où vous marchez !

Toute la partie du sol entre les deux murs est recouverte par un **attrapeur**, un vieux prédateur



qui sait exactement où les deux murs tombent, et les évite pendant leur chute. Il est indécelable à 95 %, jusqu'à ce qu'il se dresse pour attraper (toucher automatique) tous ceux qui sont entre les murs.

S'il y a 4 personnes ou moins qui sont piégées, elles ne peuvent utiliser que les armes qu'elles ont en main pour blesser l'attrapeur. Il y a une exception si quelqu'un tient une arme d'hast ou un bâton : l'arme donne un peu d'espace au PJ pour manœuvrer à l'intérieur des replis du monstre. Il a 4 rounds avant que le manche de l'arme ne se brise, moment pendant lequel il peut blesser le monstre avec toute arme plus courte que la précédente, et qu'il peut immédiatement sortir et utiliser (c'est-à-dire qu'il ne faut rien sortir d'un sac, etc.). Toutes les victimes piégées touchent automatiquement l'attrapeur, mais les dégâts de leurs armes subissent une pénalité de -2, à cause de l'espace restreint.

S'il y a 5 victimes ou plus qui sont piégées, elles peuvent dégainer et utiliser des armes librement pendant les trois premiers rounds de constriction. Elles touchent automatiquement, mais les dégâts se calculent avec une pénalité de –1 (et un minimum de 1). Les personnages qui utilisent deux armes dans un round subissent les pénalités de compétences, plus une pénalité supplémentaire de –1 pour les dégâts (ajustement total de –2), sur les deux armes.

Au choix du MD, tout résultat des dégâts qui se trouve réduit à zéro, ou à un chiffre négatif, du fait des pénalités, est considéré comme un coup sur un camarade PJ (relancez le dé, sans ajustement, pour déterminer les dégâts infligés à cet autre PJ).

Attrapeur (1) : Int Élevée ; AL N ; CA 3 ; VD 3 ; DV 12 ; pv 75 ; TAC0 9 ; #AT 4 + ; Dég CA + 4 points ; AS Étouffement au bout de 6 rounds ; TA E ; M 11 (reste fermé jusqu'à 1 pv ou moins) ; PX 2.000.

On trouve sous cet attrapeur un trésor qui s'est entassé : 16 pc, 32 pa, 8 po, 4 pp, un flacon en acier tordu, mais toujours bouché, qui contient une *potion de soins* (rend 2d4 +2 pv), une épée large en métal, presque tordue en forme de cercle, une dague cassée à la garde (et sa lame séparée), six boucles métalliques tordues et cassées, et un heaume de cérémonie ailé, en cuivre, complètement écrasé (le genre de heaume fragile porté dans les parades et les bals costumés fantasques ; souvent acheté par des aventuriers novices et crédules, du fait de son aspect).

Les murs restent en place pendant 2d4 rounds, puis remontent dans le plafond. Ils irradient des auras magiques, et réfléchissent toutes les attaques magiques dans des directions aléatoires, menaçant le jeteur et ses compagnons. Ils bloquent toutes les tentatives de scrutation, mais à la différence du mur croulant (n° 26), ces murs ne « brouillent » pas les êtres gazeux, éthérés et intangibles qui essaient de les traverser.

Il faut infliger à l'un de ces murs un total de 160 points de dégâts pour y faire un trou. Le MD doit lancer les dés pour les monstres attirés à chaque round où l'on porte un coup sur le mur ; les PJ peuvent réussir à passer de l'autre côté du mur, pour y découvrir une petite ménagerie qui les attend (une bataille rangée entre les monstres est possible : les gagnants prendront les PJ comme dîner). Rappelez-vous que Montprofont grouille littéralement de « gardiens » qui savent que du bruit excessif signale l'arrivée d'un nouveau plat, venu de la surface.

Salle n° 30 : Une chambre avec Vhue

Une grande arche de pierre, avec une profusion de cannelures, conduit dans cette salle, dont le plafond est à 9 mètres. Quand les PJ s'approchent de l'arche, lisez ce qui suit :

> Brusquement, des chauves-souris battent des ailes, et vous dépassent en tournoyant, puis disparaissent. Le silence règne dans les ténèbres qui vous entourent; ténèbres qui ne sont rompues que par une petite zone immobile d'où émane une faible lueur rouge, droit devant.

La lueur rouge est une *lueur féerique continuelle* (détaillée au chapitre **Sorts** de ce livre), qui illumine une minuscule inscription gravée dans le mur oriental en thorass : « Passez une bonne journée ; dehors. » Quiconque lit cette inscription disparaîtra soudainement et silencieusement, et se retrouvera hors de Montprofont, et au beau milieu des Royaumes.

Ce portail fonctionne à la discrétion du MD. Il peut marcher tout le temps, si cela ne gêne pas le MD de continuellement restituer le jeu dans le Cormyr (et si cela ne gêne pas les joueurs d'entreprendre une expédition risquée à travers les Rocterres, les forêts sauvages de la Cour Elfique, et les ruines de Myth Drannor, pour atteindre les portails-miroirs des Dompteurs, qui les ramèneront dans Montprofont, et qui sont décrits au chapitre **Entrées et sorties**). Il peut également fonctionner durant des horaires présélectionnés, que le Maître de Donjon aura choisis et déterminés. Nous vous suggérons de changer la couleur de la lueur quand le portail ne fonctionne pas.

Ce portail transporte aussitôt et sans mal les PJ à travers Féerune, dans les forêts profondes du Cormyr, à une demi-journée de marche au nord de la route qui relie Dhedluk et Immersye, et juste à l'ouest de la rivière l'Étoilée. Malheureusement, il les conduit dans une clairière inquiétante, qui se trouve au cœur d'une *sphère de force* créée par un tentasombre vigilant. Il faut qu'ils détruisent la créature pour recouvrer leur liberté ; tout ceci est détaillé dans une aventure intitulée « L'arbre qui tue », que vous trouverez dans *Aventures dans Montprofont*.

Une Vhue dominante

Dans un des coins de cette salle se trouve un passage sur le côté, menant dans une autre pièce. Ce passage est bloqué par une barricade improvisée, où une petite bande de **kobolds** attend, dans un silence prudent. Ils attendent que de grands et puissants groupes d'intrus passent le portail, ou soient au moins divisés par le portail, de sorte qu'ils puissent affronter les quelques survivants timides ou confus, qui sont restés derrière, et que l'on peut vaincre facilement.

La barricade consiste en un gros fatras chaotique mais épais de coffres-forts en bois vides, de tonnelets cloués et de cercles et débris de plusieurs tonneaux cassés. Il y a aussi de vieux manteaux tendus sur des lances et des bâtons cassés, les squelettes de plusieurs orques étalés partout, et un enchevêtrement de ceintures, de bottes, de bourses, des baudriers, de sacs à dos et de sandales, en cuir, mis ensemble et tous en train de pourrir.

Cette barricade est pitoyable, mais il faudra deux rounds aux PJ pour la traverser ou l'escalader. Les kobolds sont cachés par elle, et gagnent deux rounds d'attaques gratuits sur les PJ qui essaient de la traverser. Tout au bout de la barricade pend un « mur » de boucliers métalliques récupérés, tous sanglés ensemble sur des cordes. On a dressé ce mur pour donner au chef des kobolds un peu d'intimité, mais il sert aussi à attirer les *éclairs*, et à réfléchir dans la salle derrière un peu de la force des *boules de feu* lancées sur la barricade.

Chacun des 14 kobolds possède une arbalète lourde armée et chargée, en équilibre sur la barricade ; ils tireront avec une fois, puis les abandonneront au profit d'armes de corps à corps (bien qu'ils possèdent 26 autres carreaux lourds dissimulés dans divers heaumes renversés, parmi la barricade). Ces kobolds bien entraînés gagnent tous +2 sur leurs jets d'attaques avec les arbalètes. Huit des 14 carreaux de la volée infligent 1d4 +1 points de dégâts chaque.

Six carreaux de cette volée sont des *carreaux serpents*, détaillés au chapitre **Objets magiques** de ce livre. Ils font 1d6 points de dégâts quand ils touchent, et se transforment en de petits serpents ailés lors de l'impact. La morsure de ces serpents fait 2 à 5 points de dégâts supplémentaires, puis



les serpents volent pendant 2 autres rounds, mordant la même cible, avant de disparaître dans une bouffée de fumée inoffensive. On ne peut pas les contrôler par des moyens magiques, et ils possèdent les caractéristiques suivantes : CA 3 ; VD v 12 (B) ; DV 1 +1 ; pv 9 chaque ; TAC0 16.

Ces kobolds sont dirigés par une femelle kobold, Vhue l'Aventureuse. Elle combattra férocement, utilisant si nécessaire deux *potions de soins* qu'elle porte à la ceinture. Si le combat semble perdu, elle essaiera de s'échapper en utilisant le dernier de ses trésors : une *potion de vol*. Elle jurera de se venger des PJ (et fera tout pour), cherchant des moyens de gagner de la magie à utiliser contre eux, et cherchant à manipuler des êtres puissants afin qu'ils combattent pour elle.

Kobold (14) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 ; TAC0 20 (18 avec l'arbalète) ; #AT 1 ; Dég Par arme : 1-4 (x8)/1-6 (x6) (arbalète), 1-4 (dague), 1-6 (gourdin à pointes ou épée courte) ; TA P ; M 9 ; PX 10.

Vhue — chef kobold (1) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 5 ; VD 6 ; DV 1 +1 ; pv 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre) ; TA P ; M 9 ; PX 12.

Dans la pièce derrière la barricade, les kobolds ont établi un campement provisoire. Une source d'eau naturelle coule du plafond, dans l'angle des murs nord et ouest ; elle s'écoule sur le sol, le long du mur ouest, et disparaît dans des fissures du sol, près du mur sud. Les kobolds boivent, se baignent et lavent leurs vêtements ici ; plusieurs cordes à linge pleines sont suspendues, en train de sécher, sur des pointes enfoncées dans les murs.

Dans un autre coin se tient un petit coffre cerclé de fer, déverrouillé, qui contient le trésor des kobolds : 523 pc, 16 pa et deux anneaux simples en laiton. L'un d'eux est simplement une bague non magique ; l'autre est un *anneau de nage*.

Perché sur ce coffre, se tient l'animal de compagnie et de garde des kobolds, dressé depuis son plus jeune âge à servir Vhue loyalement : une belette géante qui s'appelle Dhorn.

Dhorn charge tous les PJ qui passent la barricade, sautant pour les mordre au visage. Après son premier coup réussi, la belette coince ses mâchoires, et cause automatiquement 2d6 points de dégâts par round, à cause de la perte de sang. Si Vhue s'enfuit, Dhorn fera de son mieux pour s'échapper avec elle, ne combattant que si Vhue ou elle-même sont acculées.

Dhorn — belette géante (1) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 3 +3 ; pv 25 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-12 ; AS Absorption de sang ; TA M ; M 10 ; PX 175.

Salle n° 31 : Une sortie humide

Ce couloir descend doucement, se tassant brièvement, avant de se transformer en une volée de marches pentue qui descend encore. Les marches descendent, et le plafond aussi, dans une eau noire et calme.

Les PJ qui s'aventurent dans ce couloir découvrent que le passage descend de façon raide, tombant de 3 mètres sur une distance horizontale de 9 mètres. Puis il s'aplanit pendant 9 mètres, et redescend en suivant des marches, plongeant encore de 4 m 50 sur 9 mètres, avant de toucher l'eau.

L'eau est glaciale, mais claire et non habitée. Le plafond descend jusqu'à y entrer, et tout le passage est sous l'eau pendant 13 m 50. Les personnages en armure peuvent marcher au fond,

mais il n'y a aucune lumière ni indication d'une quelconque sortie.

Sous l'eau, les marches descendent encore pendant 3 mètres sur une trajectoire horizontale de 6 mètres, se transforment en un sol de pierre plat qui continue sur 6 mètres, puis redeviennent des marches, montant de façon très raide en une seule volée, qui brise l'eau presque aussitôt. Le chemin continue en remontant un conduit qui suit une pente raide, jusqu'à un pallier sans garde-fou, équipé d'un treuil, d'une grosse corde, et d'un grappin. Tout au bout de ce pallier se trouve une arche, recouverte par un rideau. De la lumière vient de quelque part derrière.

Les PJ qui traversent le rideau entendent un bruit de gong lointain, et se trouvent dans une cave au plafond bas, éclairée par une seule torche. D'énormes tonneaux (contenant du vin) sont en rang contre un mur, des barriques plus petites (contenant du poisson, des pickles, des fruits confits au sirop et du jambon fumé) sont en rang contre l'autre mur, et des colonnes de pierre soutiennent le toit, au-dessus.

Une volée d'escaliers se trouve directement devant, à quelques 24 mètres. Une lumière descend les marches en dérivant, en direction des PJ : un globe lumineux, descendant sur l'épaule de son propriétaire : Durnan !

Les PJ ont atteint une cave du Portail Béant. Ceux qui décident d'attaquer Durnan, de piller l'auberge, ou le contenu de n'importe laquelle des caves, sont immédiatement au courant que Durnan n'est pas sans protection (voir les chapitres **PNJ importants d'Eauprofonde**, et **Le Portail Béant**), et que la cave possède deux gardiens : un **golem de pierre**, qui se cache derrière le dernier énorme tonneau de vin, près de l'escalier, et quelque chose d'assez commun dans les caves des guildes, et des riches marchands d'Eauprofonde : une énorme araignée dressée pour être un gardien, connue sous le nom d'**araignée de garde**. Le golem de pierre montera les marches, pour les bloquer, et l'araignée de garde sortira de derrière les barriques plus petites, et sautera depuis le couvercle de ces dernières pour attaquer les intrus. L'araignée essaie de faire tomber, puis de plaquer au sol tout jeteur de sorts manifeste, et elle essaie particulièrement d'éviter les intrus qui possèdent des armes d'hast, ou de grandes épées.

Le golem est immunisé contre toutes les armes inférieures aux armes magiques +2, et il peut lancer un sort de *lenteur* (3 mètres de portée, une seule victime) une fois tous les 2 rounds. L'araignée de garde a une morsure empoisonnée : 2d4 tours de paralysie ; le temps de déclenchement du poison est de 1-2 rounds si l'on rate un jet de sauvegarde contre le Poison à +1.

Golem majeur — pierre (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 5 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 60 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3-24 (3d8) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA G ; M 20 ; PX 10.000.

Araignée de garde (1) : Int Faible ; AL LN ; CA 6 ; VD 18 ; DV 2 +2 ; pv 16 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 + poison ; AS Poison ; DS Évite les armes d'estoc de grande taille ; TA M ; M 8 ; PX 420.

Salle n° 32 : La salle de l'échiquier

Une pièce avec un très haut plafond se trouve devant vous. Au milieu du mur nord, un couloir sort de la pièce en passant par une arcade avec un visage humain arborant un large sourire sculpté en guise de clef de voûte. Il y a également une porte dans le coin sud ouest de la pièce.

Le sol de cette pièce est fait d'une roche lisse comme le verre, et luisante, posée en carrés qui alternent, comme un échiquier géant : avec des cases de 3 x 3 mètres. Rien d'autre n'est visible dans cette pièce.

Le plafond de cette salle mesure 24 mètres de haut. Hors de vue, jusqu'à ce que l'on pénètre dans la salle, se trouve une porte de pierre fermée, dans l'extrémité sud du mur ouest.

On connaît les échecs dans les Royaumes, sous plusieurs noms, et avec de nombreuses variantes dans les règles.

Une « version rapide » populaire sur la Côte des Épées, s'appelle le « lancier », dans lequel deux équipes adverses, composées de chevaliers ou de lanciers montés, conduits par une pièce plus puissante appelée « champion ». Ils essaient d'atteindre le bord opposé du plateau, protégeant leur propre reine, tout en tuant l'équipe adverse, ou en capturant sa reine. On compte les points sur la base des pièces adverses blessées ou prises.

Cette salle ressemble à un plateau de lancier : des cases tour à tour noires et blanches, quatre cases noires aux quatre coins, cinq cases en largeur et sept en longueur. Le MD doit rappeler ces éléments avant que la partie ne continue.

Cette salle (32A) est, comme il y paraît, truffée de pièges. Les PJ qui essaient de la traverser en volant sont rabattus violemment sur une case (dégâts de chute de 1d6 par 3 mètres de chute), et doivent en subir les conséquences dès leur atterrissage.

En bref, les cases noires sont « bonnes » (rien ne se passe si l'on marche dessus) dans la première « rangée » (rangée de cases, en allant du sud au nord), la troisième, la cinquième et la dernière (la septième).

Les cases blanches sont « bonnes » dans la deuxième, quatrième et sixième rangée (avec une exception, notée ci-dessous).

Les cases dangereuses déclenchent les effets suivants si on y atterrit, ou les touche (un effet par contact, ou par round de contact continu) :

1ère et 7ème rangées : Deux *projectiles magiques* de 1d4 +1 points de dégâts sortent de la case, et touchent l'intrus.

2ème et 6ème rangée : Un *éclair* de 2d8 points de dégâts (aucun jet de sauvegarde), engendré par la case, frappe l'intrus.

3ème et 4ème rangée : Des **striges** surgissent de nulle part, amenées par un portail sur la case où l'on a pénétré, pour attaquer l'intrus. Trois striges assoiffées apparaissent à chaque fois que l'on pénètre sur ces cases. Elles peuvent toutes absorber 12 points de vie. Il faut tuer une strige pour l'ôter d'une victime ; les attaques portées contre elle alors qu'elle est attachée peuvent toucher la victime (si le coup contre la strige est raté, lancez un deuxième jet d'attaque contre la CA de la victime pour déterminer).

5ème rangée : Des **gargouilles** sont amenées par un portail sur la case, afin d'attaquer l'intrus. Deux gargouilles apparaissent pour chaque activation de la case ; il s'agit de gargouilles classiques, nécessitant des armes magiques +1 ou supérieures pour être touchées et blessées.

Gargouille (2) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 ; VD 9, V 15 (C) ; DV 4 +4 ; pv 26 chaque ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég 1-3/1-3/1-6/1-4 ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 11 ; PX 650 chaque.

Strige (3) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 7 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Absorption de sang ; TA P ; M 8 ; PX 175 chaque.

Il y a aussi une case « spéciale » : une qui devrait être « bonne », et qui ne l'est pas ! Il s'agit de la case blanche située au milieu de la 6ème rangée : ce n'est qu'une *illusion*. Il n'y a aucune dalle blanche, simplement le trou d'une trappe de 12 mètres de profondeur (4d6 points de dégâts de chute).

Deux squelettes humains (pas des morts-vivants), une lance cassée et un cimeterre intact se trouvent au fond. Il y a aussi un gros cercueil, qu'un PJ qui tombe ne peut pas éviter, à moins qu'il ou elle puisse voler ou utiliser *feuille morte*.

Le cercueil est en fait une **mimique tueuse**. Ajoutez +3 à ses jets d'attaques, du fait que les adversaires incapables de voler n'ont pas beaucoup de place pour esquiver ses pseudopodes



écraseurs, une fois au fond de la trappe. Pour s'échapper, les chances d'escalade normales s'appliquent, mais la mimique tueuse a droit à deux attaques tandis que les personnages essaient de sortir du puits en grimpant. Si l'une d'elles touche, le personnage qui grimpe sera incapable de hisser avec lui la mimique désormais collée ; son poids les fera sans nul doute retomber.

Sous la mimique repose quelques trésors : une bourse qu'on a lâchée (contenant 16 pc, 8 pa, et 9 po) et une *épée longue* +2.

Mimique tueuse (1) : Int Semi ; AL N (M) ; CA 7 ; VD 3 ; DV 9-10 ; pv 71 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 3-12 (coup) ; AS Colle ; DS Camouflage ; TA G ; M 13 ; PX 3.000.

Notez que le fait de courir à travers les cases de la salle n'est pas d'une grande aide aux PJ : la plupart des effets nuisibles peuvent suivre l'intrus, et le font. Notez également que les cases ne s'arrêtent pas de fonctionner simplement parce qu'un combat est en train de se dérouler ; les cases nuisibles sur lesquelles on atterrit affectent à la fois les monstres et les PJ.

32B : Il s'agit de la salle derrière la porte ouest en 32A. La porte donne sur un petit couloir, abritant actuellement deux cadavres d'orques suppurant, portant toujours des armures de plates et des boucliers en bois déformés. Leurs ceintures, bourses, armes et toutes les bonnes plates d'armures, ont été prises. Si l'un des PJ est suffisamment fou pour toucher ces corps, des **vers putrides** envahiront son bras, ou une de ses extrémités, et commenceront à creuser.

Il y a 20 vers dans chaque corps. *Guérison des maladies* les tue, et les flammes tuent 2d10 vers par application (mais la victime subit également 1d6 points de dégâts par application, à cause des flammes). Il faut tuer les vers putrides en 1d6 rounds, avant qu'ils ne creusent trop profondément pour être détectés.

Ver putride (20) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 1 ; DV 1 ; pv 1 ; TAC0 Néant ; #AT 0 ; Dég Néant ; AS Spécial : la CA de la victime x10 est la chance qu'elle a d'être infestée — creuse jusqu'au cœur en 1-3 tours ; TA Mi ; M 5 ; PX 15 chaque.

La pièce derrière le couloir a à l'évidence été la scène d'une dispute. Une zone de 10 mètres de diamètre, qui recouvre l'extrémité de cette salle, est noircie, comme par un feu féroce (une *boule de feu*, bien sûr). Au centre de la zone roussie s'affaissent les restes carbonisés d'une table de bois, avec des os humains et orques éparpillés tout autour. Ici et là, reposent des armes métalliques en partie fondues, tordues et ruinées.

Par terre, au bord de la trace de feu du coin sud est, repose une outre (comme celles qu'on utilise pour transporter le vin ou l'eau) vide et fripée. Son bouchon est attaché par une lanière. Sur cette dernière se trouve un bout de ruban blanc, portant les mots (en thorass) : « En cas d'incendie, tirez... », et le reste a été brûlé. Il n'y a rien d'autre de précieux dans la pièce.

32C : On atteint cette pièce via l'arcade visible dans l'extrémité nord de la salle de l'échiquier. Elle contient une table en pierre, qui est un monolithe, de 3 mètres de long, 1 m 80 de large et 1 m 20 de haut. Sur la table repose un coffret noir en fer, verrouillé.

Le coffret a une aura magique, mais personne ne sera capable d'y détecter quelque piège que ce soit, par quelque moyen que ce soit. Néanmoins, lorsqu'on crochette sa serrure, une bouffée de gaz verdâtre (inoffensif, mais momentanément étouffant) en jaillit.

Au moment où l'on soulève le coffret de la table, cette dernière commence à s'enfoncer dans le sol, rapidement et silencieusement, jusqu'à ce qu'elle se mêle au reste du sol en pierre. Il ne se passera rien d'autre, mais vous pouvez être sûr que les PJ seront assez tendus et nerveux ; c'est au MD de décider si Halaster remonte la table à un moment, et laisse quelque chose d'autre dessus.

Dans le coffret se trouvent des petits morceaux d'os jaunis, aux formes irrégulières : des os de doigts humains. Ils servent de clés dans les sept petites salles décrites au n° 34 de ce niveau.

Salle n° 33 : Le puits profond

Cette salle est éclairée par une lueur magique brillante, blanche et continue, qui émane du plafond. Au centre de la pièce se trouve un puits, entouré par un parapet de pierre qui s'arrête à la hauteur du genou. Le fond du puits se perd dans le noir ; une brise fraîche en remonte.

On a lancé un sort de *lumière continuelle* au-dessus du puits, sur le plafond haut de 12 mètres de cette pièce. Le puits mesure 2 m 40 de diamètre intérieur, et son parapet 60 centimètres de haut.

Tout ce qui monte ou tombe dans le puits est affecté par un sort de *gravité inversée;* et projeté jusqu'au plafond, qu'il heurte juste à l'est du puits, puis relancé vers le bas (par la gravité naturelle), où il touche le sol à côté du puits.

Nous conseillons aux MD de faire en sorte que le « Puits Profond » ne soit pas si profond, et qu'il ne pénètre même pas au Niveau Deux de Montprofont. Il ne s'agit pas d'un portail d'entrée ou de sortie pour ce donjon, et la brise fraîche qui en sort est simplement un effet secondaire de la magie d'Halaster. Le sort permanent de *gravité inversée* empêche les PJ d'atteindre jamais son « fond ».

Si le PJ ne font rien au puits, il ne se passera rien ; mais toute action comme sonder le puits, y lancer des pièces, des cailloux, des cordes, des bouquets, ou tout autre objet, ou le fait d'y lancer des sorts, déclenchera le piège qu'Halaster a installé ici. En plus de la gravité unique, une **chimère**, apparemment pas affectée par cette étrange gravité du puits, remontera en volant hors du puits, deux rounds après qu'on aura dérangé ce dernier pour la première fois. La chimère poursuivra et combattra tous les PJ présents.

Chimère (1) : Int Semi ; AL CM ; CA 6/5/2 ; VD 9, V 18 (E) ; DV 9 ; pv 66 ; TAC0 11 ; #AT 6 ; Dég 1-3/1-3/1-4/1-4/2-8 (2d4)/3-12 (3d4) ; AS Souffle ; TA G ; M 13 ; PX 5.000.

Salle n° 34 : Des doigts montrent le chemin

34A : Les PJ qui se dirigent à l'est de 33 atteignent vite 34A. Devant eux (34B), il fait très sombre ; en fait, il s'agit d'une zone de magie morte, qui s'étend de 34A jusqu'à la porte est de 34B, mais qui ne comprend pas les sept petites salles.

Quand le dernier PJ passe 34A, lisez ce qui suit :

Des bruits de grondements soudains, directement au-dessus de vous : un bruit de pierre et de grattement, comme si quelque chose de massif était en train de tomber !

Ce « mur croulant » est identique à celui décrit précédemment, en 26 ; reportez-vous à cette entrée pour obtenir des détails sur ce mur. Les périodes durant lesquelles ce mur remonte et tombe, sont laissées à la discrétion du MD ; cela peut ne se passer qu'une fois par jour, ou une fois toutes les 3 ou 4 heures.

34B : La salle qui se trouve à l'est du mur est la salle n° 34B. Les PJ devront utiliser des sources de lumière non magiques pour l'explorer, à cause de son état de magie morte.

Sept portes fermées et verrouillées sont alignées sur le mur nord de cette pièce. Contre la porte fermée du mur oriental se trouve affalé quelque chose d'énorme, d'amorphe et à l'odeur pestilentielle, ses pseudopodes tendus à travers la pièce !



La porte est verrouillée, et on trouve plaqué contre elle une gelée ocre tuée récemment, en train de pourrir, avec des manches de lances qui en dépassent encore. On a taillé de grandes crevasses dans sa masse, et en mourant, elle a perdu la capacité de changer de forme, mais elle n'est pas morte depuis assez longtemps pour avoir été absorbée par d'autres prédateurs du donjon, ou pour s'être desséchée et ratatinée.

De son vivant, cette gelée était vraiment géante, et sa masse atteignait 2 m 40 de hauteur maximale, s'étalant par terre sur plus de 6 mètres. Elle a également perdu ses capacités à infliger des dégâts, mais les PJ devront apprendre cela par eux-mêmes. Cela prend encore six tours ou plus pour se tailler un chemin à travers cette monstruosité, et atteindre la porte est.

Les PJ devront aussi faire des tentatives pour découvrir que les os du coffret (de 32C) vont dans les minuscules trous irréguliers des portes. Les serrures spéciales défient toutes les tentatives pour les crocheter. Les PJ qui ne veulent pas déranger la gelée immobile (endormie ?), et qui ne pensent pas à se servir des os, ou qui ne ramassent pas le coffret, seront obligés d'attendre ici jusqu'à ce que le mur croulant se relève. Le MD doit effectuer au moins un test de monstres errants pendant cette période, afin de voir si un monstre attend les PJ derrière le mur quand ce dernier se relève.

Liste du quartier des cellules 34 (34C à 34I)

Les sept salles de 3 mètres de large et de 9 mètres de long, où l'on entre en mettant les os dans les serrures des portes, se présentent comme suit (numérotées d'ouest en est) :

34C : Cette chambre est la demeure d'une créature métallique, qui possède un grand aiguillon dressé, et visant la porte. Il s'agit d'un **scaladar**, qui rôde de façon menaçante devant le trésor qu'il est en train de garder : un coffret de pierre, de 30 centimètres de côté, reposant sur une colonne de 1 m 20 de haut, au fond de la pièce.

Le scorpion de métal (détaillé dans les nouvelles fiches de *Bestiaire Monstrueux* de ce coffret) est en train de garder un coffret de pierre verrouillé, et sans piège (la clé manque ; il faudra le forcer ou le crocheter). À l'intérieur de ce coffret se trouve un râtelier contenant huit flacons d'acier identiques, quelconques et bouchés : des *potions d'escalade, de diminution, de longévité, de métamorphose, de rapidité, de ventriloquie, de vitalité* et *de respiration aquatique*.

La scaladar attaque immédiatement si quelqu'un entre dans la salle, sinon il attend dedans, immobile. Ses ordres sont d'arrêter quiconque (à part celui qui le contrôle) entre dans la pièce. Tant que les personnages restent hors de la pièce, ils sont à l'abri de cette créature. S'il est détruit, Halaster et Trobriand le remplaceront dans les trois jours, avec un trésor différent à garder.

Scaladar (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 2 ; VD 9 ; DV 7 +7 ; pv 52 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-12/1-12/2-8 + spécial ; AS « Aiguillon » électrique (1-12) ; DS Absorption d'électricité et de projectiles magiques, immunité contre des sorts ; RM 35 % ; TA E ; M Spécial ; PX 5.000.

34D : Cette pièce abrite quatre orques qui chargeront immédiatement, brandissant leurs cimeterres tout en se ruant en 34B. Ils portent tous des cuirasses, et à la fois un cimeterre et une épée courte. Ils ont des outres, du fromage et du pain (moisi) dans des poches à la ceinture, et ne possèdent que 1d12 pièces de cuivre chacun.

Orque (4) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 7, 7, 6, 4 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre), 1-6 (épée courte) ; TA M ; M 11 ; PX 15 chaque.

34E : Cette pièce contient deux mains humaines en pierre, dépassant du sol. On ne peut pas les abîmer ou les affecter, par quelque moyen que ce soit inférieur à un sort de *souhait mineur*. L'une a le poing serré, et porte un simple anneau en laiton. L'autre est ouverte, comme si elle attendait qu'on lui donne quelque chose.

Les mains ne font rien, jusqu'à ce que l'on place un objet magique (tout objet portant un enchantement) dans leur paume ouverte. Elle se fermera autour de l'objet, et s'enfoncera dans le sol (avec l'objet), y disparaissant à jamais. Au même moment, l'autre main s'ouvrira, permettant qu'on retire l'anneau. Quand on retire cet anneau, cette main s'enfoncera également, laissant une pièce vide. L'anneau est un *anneau du grand bélier*, avec 46 charges.

34F : Cette pièce semble vide, mise à part une lumière qui vacille tout au bout (au nord). Quiconque traverse ou touche une quelconque partie de cette lumière, sera aussitôt transporté par un portail dans le sanctuaire du Temple Insulaire (n° 69 au Niveau Trois de Montprofont). Il s'agit d'un aller simple.

34G : Trois **striges** assoiffées se rueront hors de la pièce dès que les PJ ouvriront la porte. Tout au bout de la salle, on peut voir une porte fermée.

Les striges sont capables d'absorber chacune du sang pour 12 points de vie. Il faut tuer une strige pour l'ôter d'une victime ; les attaques contre la strige pendant qu'elle est attachée, peuvent toucher la victime (si le coup contre la strige est raté, lancez un deuxième jet d'attaque contre la CA de la victime pour le déterminer).

Strige (3) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 9 chaque ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Absorption de sang ; TA P ; M 8 ; PX 175 chaque.

La porte à l'extrémité nord de la pièce est en pierre, et n'est pas verrouillée. Elle ne fonctionne que dans un sens : du sud au nord, de l'intérieur de cette pièce au couloir situé à l'extérieur. On ne peut pas l'ouvrir de l'autre côté, sauf avec un sort de *déblocage*, ou en la détruisant (elle encaissera 46 points de dégâts avant de se briser ; il faut que le MD lance les dés pour les monstres attirés tous les deux rounds où l'on porte une attaque sur cette porte).

34H : Cette salle contient un bâton noir et simple, qui flotte horizontalement dans une sphère verte d'où émane une lumière tremblante.

Des visages humains fantomatiques tournoient lentement dans la lumière, leurs yeux regardant le bâton, en croisant le regard des intrus ! Tout est silencieux tandis que les têtes translucides se tournent lentement et dérivent, regardant les intrus...

Le bâton est un *bâton de soins*, avec 37 charges. Les têtes qui regardaient sourient toutes, puis disparaissent si l'on touche le bâton ; elles ne nuisent à personne, à moins qu'on lance de la magie sur elles, ou le bâton. Si c'est le cas, tous les visages fronceront les sourcils, tandis que la magie sera réfléchie à 100 % vers le jeteur.

34I : Cette salle est vide. Son extrémité nord abrite une porte, identique à celle de la pièce n° 34G.

Salle n° 35 : Les bassins dangereux

> Un bassin d'eau noire et calme se trouve devant vous. Il n'y a aucun signe de vie dans l'eau, ni dans cette salle.
>
> Vous remarquez une chose curieuse : le plafond au-dessus du bassin semble être un reflet du bassin situé au-dessous : un autre bassin, à l'envers, dans le plafond !

Il y a en fait deux bassins, de 6 mètres de diamètre, et 4 m 80 de profondeur, à la fois dans le sol et le plafond. Créés et entretenus par la magie d'Halaster, ils renferment chacun un trésor et un monstre qui s'y tapit. Le plafond se dessine à 5 m 40 au-dessus du sol, la surface du bassin supérieur se trouvant en gros elle-même à 4 m 80 du sol.

Le bassin « inférieur » ou normal, contient une eau froide et grisâtre, qui sent la pourriture (mais est inoffensive). Au fond repose un squelette humain (pas un mort-vivant), qui serre tou-



jours la garde d'une épée qui a été rongée par la rouille. Le squelette est étalé sur un cartable en cuir pourri (rempli par 224 pièces d'or). Quand on le soulève, le cartable se casse, vidant son contenu dans l'eau ; un PJ qui réussit un Test de Dextérité sera capable de retenir le sac déchiré, et de le ramener à la surface avec 130 po.

Au moment où l'on perturbe l'eau du « bassin inférieur », un **esprit des eaux** commence à se former dans le bassin « supérieur » (au-dessus), prenant sa forme de serpent au bout de 2 rounds. Il frappera les personnes autour du bassin « inférieur », et celles qui sont dedans, jaillissant de son propre bassin, révélant son incroyable longueur de 7 m 80 !

Quand l'esprit attaque, il faut que les victimes effectuent des jets de sauvegarde contre la Paralysie, ou se voient entraînées dans l'eau du bassin inférieur. On a besoin de réussir un jet de sauvegarde contre la Paralysie le round suivant, puis tous les rounds ultérieurs, pour éviter de se noyer. L'esprit retient toutes les victimes qu'il a piégées à 3 mètres sous la surface du bassin inférieur, empêchant les PJ de s'efforcer de sortir leur camarade de l'eau. Les armes tranchantes ne font qu'un point de dégât à l'esprit par coup ; le feu ne fait que la moitié des dégâts, voire aucun (si l'on a réussi un jet de sauvegarde). Les sorts basés sur le froid agissent comme des attaques de *lenteur*, et un sort de *purification de l'eau* tue l'esprit instantanément. Ce monstre peut se reformer dans le bassin « supérieur » en 2 rounds, si on l'amène à 0 pv ou moins.

Esprit des eaux (1) : Int Haute ; AL CM ; CA 4 ; VD 12 ; DV 3 +3 ; pv 25 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég Néant ; AS Noyade ; DS Spécial ; RM Aucune ; TA G ; M 13 ; PX 420.

La magie d'Halaster maintient l'eau dans le bassin du dessus, mais n'affecte pas les êtres qui peuvent se mêler à l'eau. Les PJ peuvent monter dans l'eau au moyen d'une perche, ou d'une sorte d'échelle, mais s'ils essaient de nager, ils tombent (on applique les dégâts de chute, et on n'en applique que la moitié s'ils touchent l'eau du bassin « inférieur », au-dessous).

Tout en haut (heu... au fond) du bassin du dessus, se trouvent deux attaches de métal. On peut tirer dessus pour les ouvrir (cela prend un round, donc attention à l'esprit qui se sera reformé !) et libérer ce qu'elles retiennent : un *marteau de guerre +4*, en acier *nitescent* et enchanté pour luire (comme une *lueur féerique*, mais toujours avec une couleur bleu blanc) quand on le tient, et qu'on le souhaite.

Tous ceux qui sont entraînés dans le bassin inférieur doivent effectuer un Test d'Intelligence quand ils sont sous l'eau. S'il est réussi, la personne détectera une lueur verdâtre, venant du fond du bassin : un *cimeterre de grande vitesse +3*, pour être exact ! La lueur sera éternellement couleur émeraude, mais sa luminosité (du néant, jusqu'à l'équivalent d'une *lumière continuelle*) est contrôlé par le porteur.

Salle n° 36 : Le Grand Escalier Sombre

Le couloir se divise ici. Un embranchement ne va que 3 mètres à l'ouest, et l'autre, au nord, devient une volée abrupte de marches en pierre, qui montent. Sur le mur situé de l'autre côté, est sculpté en bas-relief un visage humain, barbu, et qui affiche un rictus.

Cet escalier sans rampe ni lumière (36A) est le fameux Grand Escalier Sombre, une entrée de Montprofont oubliée depuis longtemps. Il monte presque directement pendant 51 mètres et on applique les dégâts de chute à quiconque les dégringole (1d4 par 3 mètres de chute, du fait de la déclivité des marches).

Il faut que ceux qui se battent dans les marches réussissent des tests de Dextérité pour éviter de dégringoler ; s'ils les ratent, ils doivent lancer 2d10 x 0,3 pour connaître leur distance de chute (en mètres). Après cette première chute, on recommence le test de Dextérité jusqu'à ce que la personne s'arrête de tomber, ou heurte le sol, devant le visage grimaçant d'Halaster. Il faut que toute personne sur le chemin de quelqu'un qui tombe réussisse deux tests de Dextérité : un pour éviter le personnage qui chute, l'autre pour reprendre son équilibre sur les marches. Rater l'un de ces deux tests a des conséquences similaires à celles expliquées ci-dessus.

Trente mètres en haut de l'Escalier, une solide poutre est enfoncée de travers dans le passage (ceux qui grimpent peuvent facilement l'éviter). Il ne s'agit bien sûr pas du tout d'une poutre, mais d'un **enlaceur**, qui attend pour attaquer que tout le monde soit rassemblé près de lui, et dans un rayon de 7 m 50.

Les 6 fils de l'enlaceur font perdre à sa victime 50 % de sa Force pendant 2d4 tours, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre le Poison ; l'enlaceur tire vers lui les victimes capturées ou affaiblies, au rythme de 3 mètres/round. On peut arracher les fils (jet d'Enfoncer) ou les couper, en leur infligeant 6 points de dégâts tranchants en une seule attaque (les fils ont une CA 0). Les enlaceurs ne sont pas affectés par la foudre, et subissent la moitié des dégâts de froid, mais se protègent contre le Feu à –4.

Le horlobbe (organe semblable à un gésier) de cet enlaceur contient 22 pièces de platine et une unique pierre de lune, d'une valeur de 50 po.

Enlaceur (1) : Int Exceptionnelle ; AL CM ; CA 0 ; VD 3 ; DV 12 ; pv 88 ; TAC0 9 ; #AT 1 fil (sur 6) + 1 morsure ; Dég Spécial/5-20 (5d4) ; AS Absorption de force ; DS Spécial ; RM 80 % ; TA G ; M 15 ; PX 7.000.

L'Escalier émerge dans une oubliette sombre : un dépotoir, couvert et plein de vieux os (y compris ceux de nombreux humains disparus !), de légumes en décomposition, de bois pourri venant de caisses, de tonneaux et de charrettes qui ont lâché en service, de verre brisé et d'autres délices abandonnés. Un fort relent de pourriture stagne dans ce fouillis, qui est infesté de **rats**.

Rat commun (12) : Int Animale ; AL N ; CA 7 ; VD 15 ; DV 1/4 ; pv 1 chaque ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 (ils ne sont pas vecteurs de maladies) ; TA Mi ; M 4 ; PX 7 chaque.

Cette oubliette est recouverte de planches vieilles, épaisses, mais pourries, et elle est percée d'une large trappe (2 m 10 x 2 m 10). La trappe et la plupart des planches sont recouvertes par un fatras de tonneaux de vin vides, qui remplissent toujours une partie de la ruelle qu'on considère comme « l'arrière-cour » de la Nymphe Rougissante, un lieu de divertissement situé du côté nord de la Rue du Caniveau.

L'emplacement de la Nymphe, et les conditions à la surface, hors de l'oubliette, sont décrits plus précisément, au chapitre **Entrées et sorties**.

Si les PJ découvrent cette route qui entre et sort de Montprofont, et commencent à l'utiliser régulièrement, le MD doit se préparer à réagir : des représailles/défenses de la part des forces de Hlethvagi, des taxes imposées par les propriétaires de la Nymphe pour l'utilisation de l'entrée, voire un règlement potentiel instauré par la Milice, et plus particulièrement, de nouveaux monstres qui attendent dans l'Escalier (pour commencer, une « assoiffée » ou volée de 30 striges), avec les compliments d'Halaster.

36B : Le visage barbu sculpté qui fait face au Grand Escalier Sombre, est le point de tir de 36B, la salle de garde principale de Hlethvagi (contrôlant son chemin principal vers et hors de Montprofont). Les orques qui sont à l'intérieur utilisent les portes secrètes pour se faufiler à l'intérieur et à l'extérieur (pour fondre sur des intrus meurtris par-derrière, par exemple).

Depuis la salle de garde, quatre **orques** peuvent tirer chaque round des flèches depuis les yeux et la bouche du visage grimaçant sculpté dans le mur ; il s'agit en fait de meurtrières qui traversent le mur. Les orques utilisent des arcs courts (ils en ont 7), et des flèches lourdes (1d8 points de dégâts), dont ils possèdent 60 exemplaires. Ils ont également quatre *flèches d'immobilisation*, dont ils se servent pour leur première volée. Ces dangereux projectiles magiques sont détaillés au chapitre **Objets magiques** de ce livre.

Depuis l'intérieur de cette salle de garde principale, les défenseurs peuvent tirer des leviers pour libérer des grenades de verre sur la tête des agresseurs, comme suit.

- Un levier scelle les meurtrières du visage d'Halaster, et lance en bas une seule boîte de « senteur somnifère », dans la pièce d'entrée, au pied des marches (100 % de chance de se briser). *Note pour le MD :* La « senteur somnifère » est un gaz brumeux, gris et parfumé, qui se dissipe rapidement quand on le libère dans l'air. Un flacon qui en est rempli affecte un globe de 3 mètres de diamètre lors du premier round, s'étendant jusqu'à 6 mètres de diamètre lors du second round, puis devenant inoffensif les rounds suivants. Il faut que toutes les créatures dans la zone d'effet réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison, à –1 lors du premier round, avec aucun ajustement pour le second round, ou sombrent dans l'inconscience au bout de 2 à 5 rounds. Ce sommeil ne dure que 2d4 rounds, mais on ne peut pas l'interrompre prématurément, par quelque moyen connu que ce soit.
- Un levier projette une flasque d'*huile de feux ardents* (détaillée dans le *GdM*) qui explose (100 % de chances) dans un jet de flammes, infligeant 5d6 points de dégâts à tous ceux qu'elle touche, et 4d6 à tous les autres qui se trouvent complètement ou en partie dans le carré de 3 x 3 mètres situé devant la porte qui mène dans la salle n° 37.
- Un levier libère 1d6 pots d'huile le long de la salle d'entrée (un tous les 1 m 50) ; chacun a 88 % de chances de se casser. Ils font 1 point de dégât chacun s'ils touchent quelqu'un, et se cassent automatiquement. Les orques ne tireront pas ce levier avant la fin du round après l'*huile de feux ardents* ; les flammes de cette dernière allumeront cette huile pour faire 2d6 points de dégâts (par flasque brisée), suivis par 1d6 points supplémentaires lors du round suivant.

Les 12 orques portent tous des cuirasses, et à la fois un cimeterre et une épée courte à la lame noire ; ces armes sont enduites d'une pâte collante et engourdissante : il faut que les victimes touchées réussissent un jet de sauvegarde contre le Poison à +1, ou soient sous l'effet d'un sort de *lenteur* pendant 2 à 5 rounds, attaquant les dernières, et avec une pénalité de +2 à leur CA, de -1 à leurs jets d'attaques et une perte provisoire de 3 points en Dextérité ; toute personne qui se protège contre le Poison est considérée comme immunisée contre ses effets pour le reste de la rencontre. Tous ces orques possèdent des bourses attachées à leurs ceintures ; chacune contenant 3d6 pc, 3d4 pa et 1d6 po.

Orque (12) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 7 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre), 1-6 (épée courte) ; AS Poison de lenteur sur les armes ; TA M ; M 12 ; PX 15 chaque.

Salle n° 37 : Une pièce pleine de débris

Cette alcôve est étrangement éclairée par une sphère de lumière dérivante et tremblante. Son aura erratique illumine un tas de gravats, haut jusqu'à la taille, qui remplit l'alcôve et déborde dans le couloir.

La boule de lumière est une *lumière dérivante* (voir *globe lumineux,* au chapitre **Objets magiques**), pas un feu-follet, ni un autre monstre. Les gravats sont des morceaux de pierre gros comme des têtes, ou plus petits, qui sont tombés du plafond, laissant une cavité déchiquetée (mais assez stable) au-dessus.

Enterrés dans ces débris se trouvent les restes pourris d'un bouclier en bois, toujours pendu au bras squelettique de son infortuné propriétaire. Les restes rouillés et inutilisables de deux épées longues, une dague et un autre squelette — celui-ci portant un *bouclier +2*, et un *anneau de téléportation* (décrit au chapitre Objets Magiques de ce livre). C'est tout ce que l'on peut trouver sous ce tas de pierre.

Il faut passer deux rounds à creuser et remuer les pierres pour trouver le premier squelette, un autre round pour trouver les armes et deux autres rounds pour découvrir le deuxième squelette et ses objets magiques.

Salle n° 38 : Une heureuse rencontre

38A :

Cette grande chambre avec un haut plafond est éclairée par une douce lumière blanche et régulière, qui semble ne pas avoir de source définie. Quatre portes de pierre fermées sont incrustées dans ses murs; celle la plus à l'est sur le mur sud, porte la légende suivante, griffonnée avec de la suie, ou un autre agent noircissant : « La Mort est par là ».

Au centre de la pièce, on a défoncé quelques dalles épaisses, pour révéler une cavité creusée dans la pierre. Elle semble vide.

Cette salle est éclairée par une *lumière continuelle* qu'on a lancée sur le plafond haut de 5 m 10. Elle illumine les 6 dalles et la niche vide, laquelle mesure 90 centimètres de large, 1 m 50 de long et 60 centimètres de profondeur.

Cette niche contient en fait une *dague +1* en acier, sans fourreau, qui est toujours invisible, sauf quand elle porte un coup : auquel cas elle reste visible pendant 2 rounds après le coup. Comme toute la pièce irradie la magie, on ne peut pas la détecter facilement par des moyens magiques.

Deux rounds après l'entrée des PJ en 38A, la porte la plus au nord du mur oriental s'ouvre d'un coup, et huit **sangliers-garous**, sous leur forme de sanglier, chargent en grognant !

Lycanthrope, sanglier-garou (8) : Int Moyenne ; AL N ; CA 4 ; VD 12 ; DV 5 +2 ; pv 40, 38, 36, 36, 33, 31, 30, 29 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 2-12 ou selon l'arme ; 1-10 (hallebardes x 5), 1-6 (épée courte), 1-8 (hache d'armes, cimeterre) ; DS Armes en argent, +1 ou supérieure pour être touchés ; TA M ; M 13 ; PX 650.

38B : Voir le chapitre **Endroits intéressants** pour obtenir des renseignements sur la zone B, le « rideau de ténèbres », qui est suspendu devant la pièce principale située ici.

Cette salle ronde est peinte en noir partout, et affiche sur le sol les pâles vestiges de cercles magiques et glyphes protecteurs. Quelle que fût son usage précédent, il s'agit désormais de la cachette du trésor des sangliers-garous, et elle contient six sacs en peau, grossièrement cousus. Les lycanthropes sont venus à Eauprofonde sous leur forme humaine, attirés par la fortune, et par l'opportunité de devenir à la fois riches et de se livrer à quelques petits bains de sang plus sérieux (en explorant Montprofont). Jusque là tout s'est bien passé pour eux.

Le premier sac, énorme et plein à craquer, contient 512 po. Le deuxième, beaucoup plus mince, ne contient que 272 pa. Le troisième renferme 431 pc. Le quatrième, 16 barres de négoces en argent, ternies (valant chacune 25 po). Le cinquième contient 264 « lunes du port » (les pièces de négoce d'Eauprofonde, en forme de croissant ; faites d'un alliage de platine et d'électrum, chacune vaut 50 po à Eauprofonde, mais seulement 2 po hors de la zone d'influence de la cité). Le sixième sac contient 22 statuettes en forme de serpent, chacune enroulée dans des lambeaux de cuir. Ces « statues de Tharsult » valent chacune 15 po.

Salle n° 39 : Le petit gouffre

À cet endroit, une grande fissure a fendu les murs et le sol de ce couloir; de grandes lézardes courent du sol au plafond. La fissure s'est ouverte par terre en un fossé large de 1 m 50 : en regardant dedans, on peut voir les murs

escarpés et déchiquetés de cette crevasse rocailleuse qui descendent; et quelque chose de métallique qui brille dans l'obscurité !

Ce fossé mesure environ 1 m 50 de large pendant toute la descente, jusqu'à ce qu'il se rétrécisse en une mince fente, 7 m 50 plus bas (4d6 points de dégâts à cause des nombreux pics de pierre), formant un sol grossier, sur lequel sont étalés les os en désordre d'un squelette humain. Sur le crâne du malheureux repose un pendentif en laiton avec un cygne gravé dessus. Au le dos se trouve également gravé le mot ou nom « Mhalae ». Cet objet ne possède aucun pouvoir magique, ni pierres précieuses ; il vaut peut-être 3 pc.

Tombé parmi les rochers de ce lieu, pas très loin du squelette (on a besoin de 1 round de fouille minutieuse pour le remarquer, après le round passé à examiner le squelette), se trouve une badine de bois poli, effilée et mesurant 30 centimètres de long, avec le mot « Arathag » gravé en commun sur son extrémité la plus large. Une main gauche squelettique et tranchée, sans corps, la cramponne.

Il s'agit d'une *baguette prodigieuse* (détaillée dans le *GdM* ; nous conseillons vivement au MD d'inventer de nouveaux et étranges effets pour cette baguette, afin d'ajouter de l'intérêt, et de fourvoyer pendant un temps les PJ au sujet de ce qu'ils ont !), mais elle n'est pas abandonnée.

La main squelettique est une **griffe rampante**, qui possède 16 compagnes, cachées parmi les crevasses rocheuses et les os du squelette. Au moment où l'on dérange la baguette, elles se lancent à l'attaque, comme des araignées d'os. Les griffes attaquent en volant vers la gorge et les yeux des PJ qui sont en train de déranger la baguette, ou qui fouillent dans les débris environnants. Elles sont immunisées contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation*, *contrôle des morts-vivants*, les tentatives de vade retro et l'eau bénite. Les sorts basés sur le froid les fragilisent : elles subissent ensuite +1 à tous les dégâts d'attaques physiques portées contre elles. Les armes tranchantes ne leur font que la moitié des dégâts, et les armes magiques ne leur infligent que des dégâts normaux. Les sorts de *résurrection* immobilisent les griffes pendant 1 tour/niveau du jeteur.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans le fossé.

Griffe rampante (17) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 ; DV 1/2 +1 ; pv 4 chaque ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA Mi ; M 19 ; PX 35.

Salle n° 40 : Le hall des héros

Un long couloir s'étend devant vous. Des statues d'humains en costumes de guerre, magnifiquement sculptées, dans une pierre grise qui semble vivante, se trouvent sur des piédestaux, sur deux rangées, s'étalant dans le couloir à perte de vue. Elles représentent des guerriers des deux sexes, tous regardant vers l'intérieur du couloir. Elles semblent monolithiques (socle compris). Quelqu'un ou quelque chose a fracassé et enlevé les plaques d'identification sur chaque piédestal. Les guerriers saccagés restent silencieux et immobiles, leurs armes menaçant l'éternité.

Il y a 40 statues, 20 sur chaque rangée. Malgré leur apparence incroyablement vivante, elles ne le sont pas et ne l'ont jamais été, et ne représentent aucun danger direct pour les explorateurs. Si on en renverse une, et qu'elle touche un PJ, elle lui causera 2d4 points de dégâts pour un coup superficiel, et 4d4 pour un coup direct, et le plaquera au sol.

Toutes ces statues irradient un enchantement magique ; aucune d'elles n'est visiblement d'une taille, importance, ou d'un âge différents de ceux des autres. Certaines statues (choisies par le MD) possèdent des trésors cachés dans des dépressions creuses par terre, sous leurs bases. Il faut 30 points de Force pour basculer les statues de façon incontrôlée (une telle force d'impact entraîne automatiquement un test de monstres attirés) ; il faut 48 points de Force pour pousser une statue sur le côté, tout en la maintenant droite, ou en la penchant de façon contrôlée, en la retenant, puis en la soulevant pour la replacer après coup. Pour chaque statue basculée, les PJ trouveront des gemmes éparpillées (1-3 sur 1d6) : 1d20 en tout (le MD choisit le type et la valeur) ; ou (4-6 sur 1d6) des pièces d'or : 1d20 en tout.

Certaines statues de ce hall (également choisies par le MD) ne possèdent aucun trésor sous elles, mais portent une *malédiction* magique qui paralyse (jet de sauvegarde à -2 ; l'effet commence instantanément, et dure 2d4 tours) tous ceux qui les touchent (avec leur peau à nu, des parties du corps recouvertes de cuir ou de vêtements, ou toute substance jadis vivante, y compris les bâtons, qui est en contact avec la peau de la victime). Seules les « enveloppes » métalliques ou magiques protègent efficacement contre cette magie nuisible.

Salle n° 41 : Le trône d'os

Cette salle majestueuse possède des murs et un sol polis et brillants, incrustés de petites pierres dorées en mosaïque. Elle est éclairée par un globe de lumière immobile, situé en hauteur, près du plafond. Des appliques de torches faites en bronze strié et décoloré sortent des murs ; chacune possède une marque de suintement sur la pierre au-dessous d'elle, et une petite brûlure, au-dessus, venant de torches qu'on a jadis allumées.

Dans l'extrémité sud de la pièce, quatre marches abruptes en marbre montent vers une estrade sur laquelle se tient un trône géant, qui possède un dossier. Ce fauteuil majestueux est fait d'os blanchis et entrelacés. Des gemmes clignotent çà et là sur ses bras, lesquels sont sculptés en un simulacre de serpents cracheurs. Par terre, d'un côté de l'estrade, se trouve le corps pourpre et gonflé d'un orque. On peut voir deux portes de pierre fermées, sur les murs situés de chaque côté du trône.

La salle est éclairée par une *lumière dérivante* (voir *globe lumineux* au chapitre **Objets magiques** de ce livre), qui flotte près du plafond haut de 5 m 10. Les pierres en mosaïque sur les murs et le sol sont des pyrites de fer dorées, et non des pépites d'or (ceci semblera évident à n'importe quel personnage expérimenté en excavation minière, joaillerie ou le travail des métaux précieux).

L'orque est mort empoisonné ; des traces de bave autour de sa bouche, sa peau pourpre, et la couleur bleu azur de ses yeux devraient donner de légers indices à ce sujet. L'orque a été tué par le piège du trône ; il est arrivé jusque là avant de s'écrouler.

Le trône d'os possède un certain nombre de menaces inhérentes, comme le démontre l'état de l'orque. Les premiers pièges que les PJ ont des chances de rencontrer sont les **serpents**. Les serpents entrelacés du trône sont réels, et s'animeront pour attaquer quiconque s'assied sur le trône, soulève le couvercle incrusté du siège ou détache des pierres précieuses du trône.

Les serpents crachent du poison sur une cible se trouvant dans un rayon de 9 mètres : il faut faire une sauvegarde contre le Poison pour éviter de subir 3 à 12 (3d4) points de dégâts, 1d6 rounds plus tard. Les serpents ne quitteront pas la salle, et reprendront leurs places quand tous les intrus auront été tués ou se seront enfuis. Une fois activés, ils attaquent toutes les créatures vivantes dans la pièce.

Serpent cracheur (2) : Int Animale ; AL N ; CA 5 ; VD 12 ; DV 4 +2 ; pv 30, 26 ; TAC0 17 ;



#AT 2 ; Dég 1-3 (morsure) ; AS Crache du venin ; TA M ; M 9 ; PX 650 chaque.

Les os qui composent le trône ont été fondus ensemble, et on a utilisé une espèce de colle pour incruster les gemmes ça et là, sur la structure. Il faudra un round par personnage et par gemme pour les détacher.

Des aventuriers patients peuvent glaner les gemmes suivantes du trône :

- 26 cornalines (oranges, taillées en poire ; chacune valant 50 po)
- 4 grosses citrines (jaune marron clair, taillées en cabochon ; chacune valant 75 po)
- 18 pierres de lune (avec une teinte bleu pale, et une réflexion « brillante », taillées en table ; chacune valant 55 po)
- 33 sardonyx (rayées rouge et blanc, taillées à degrés ; chacune valant 50 po)
- 24 gros zircons (transparents et clairs comme de l'eau, taillés en ciseaux ; chacun valant 65 po)
- 12 grenats (violets, taillés en navette ; chacun valant 500 po)
- 8 spinelles (bleu foncé, taillées en briolette ; chacune valant 500 po)

Le siège du trône contient un coussin de velours, jadis magnifique, avec des pompons en soie ; il est désormais pourri, taché et invendable. Sous le coussin, on a installé un couvercle sur charnières, dans le siège finement sculpté (qui fut probablement naguère la carapace abdominale d'une tortue de mer géante).

Dans la cavité au-dessous reposent trois anneaux simples en laiton, une clé décorée et plaquée or et un sceptre court en laiton, décoré. Deux des anneaux sont ordinaires, et le troisième est un *anneau de poigne électrique* (décrit dans le *GdM*). La clef vaut 2 po, et ouvre tout ce que le MD veut : nous n'avons rien prévu dans ces pages concernant ce dans quoi, ou bien où, elle va.

Le sceptre long de 30 centimètres (qui porte un enchantement), possède un curieux pouvoir qui ne fonctionne que dans cette pièce ; ce pouvoir est perdu à jamais si l'on sort le sceptre de cette pièce. Il s'agit d'un très ancien, et très rare *sceptre d'emprisonnement* (entièrement décrit au chapitre **Objets magiques** de ce livre), avec seulement 3 charges.

Au moment où on le touche, une sphère jusqu'ici invisible apparaîtra près du plafond de la salle. Il s'agit d'une sphère cristalline de force d'environ 6 mètres de diamètre : juste assez grande pour retenir la **wiverne** désormais furieuse qui est à l'intérieur !

L'invisibilité faisait partie d'une stase magique qui stoppait l'écoulement du temps pour la sphère, le sceptre et la wiverne emprisonnée ; elle est emprisonnée depuis des siècles, et n'a jamais connu l'identité de la femme cruelle et richement habillée qui était assise sur le trône, et l'emprisonna.

On peut déplacer la sphère de la wiverne en utilisant le sceptre ; les PJ ne le découvriront que s'ils essaient de le faire. Des enchantements séparés, placés dans la salle, détruiront la sphère, et libéreront la wiverne si le sceptre touche l'estrade ou les marches (pas la zone principale du sol), ou si on essaie de lui faire traverser une porte. Les PJ peuvent aussi libérer la wiverne en souhaitant la destruction de la sphère (ou son « ouverture », ce qui a les mêmes conséquences).

Quelles que soient les intentions des PJ, ou leurs tentatives de communication, la wiverne sort de la sphère, si elle est libérée, en une attaque frénétique et hurlante ! Depuis le haut, elle attaque subitement avec ses deux serres (1d6 points de dégâts chacune) ; si au moins l'une d'eux touche, les PJ seront saisis et emmenés en l'air, la wiverne tapant ses ailes contre les murs de la salle, en faisant d'énormes tours maladroits. En haut, elle pique et mord chaque round, tout deux avec un bonus de +4 pour toucher, jusqu'à ce que la proie qu'elle tient soit immobile. Puis elle redescendra en reprendre une autre ; elle est furieuse à cause de son long emprisonnement, et utilise sauvagement l'énergie recouvrée de sa liberté. Elle combattra avec férocité jusqu'à ce qu'elle ou ses adversaires meurent (ou s'enfuient). Elle utilise l'aiguillon de sa queue (1d6 + poison : se protéger contre le Poison ou mourir aussitôt) pour tuer ; elle détruira volontairement le trône avec sa queue, en un passage.

Les coups d'ailes ou de queue donnés par la wiverne en train de tourner font 1d4 points de dégâts aux PJ, et les envoient faire la culbute, ruinant les sorts en préparation, envoyant voler les objets qui étaient dans les mains, et obligeant les objets fragiles à effectuer un jet de sauvegarde. Lancez des jets d'attaques avec un TAC0 13 pour savoir si la wiverne touche en attaquant de cette façon, en ajustant les jets de +1 ou -1 selon ce que suggère la situation : un PJ pourrait se trouver exposé près du trône, ou au bord de l'estrade, ou accroupi derrière les marches, protégé en partie, à portée d'attaque de la wiverne.

Wiverne (1) : Int Faible ; AL N (M) ; CA 3 ; VD 6, V 24 (E) ; DV 7 +7 ; pv 60 ; TAC0 13 ; #AT 2 ; Dég 2-16/1-6 ; AS Poison, griffes postérieures si en vol (1-6 chaque) ; TA T ; M 14 ; PX 2.000.

Salle n° 42 : Le hall des trois seigneurs

42A :

Dans cette salle, trois énormes statues de pierre se tiennent sur des socles, faisant face à l'est. Elles représentent des hommes aux traits nobles, dans des armures de plates richement décorées, et elles se tiennent comme si elles contemplaient ou jaugeaient calmement quelque chose, armées mais pas menaçantes. Un bâton, ou morceau de bois, repose par terre, juste à l'est de la statue centrale.

Le plafond de cette salle (42A) mesure 15 mètres de haut. Les statues mesurent toutes 4 m 80 de haut, et se trouvent sur des blocs de 1 m 50 de haut. La statue la plus au sud porte un nom gravé (en thorass) : « Elyndraun ». La statue du centre porte le nom « Ruathyndar » et celle du nord celui de « Onthalass ».

Ce que sont ces nobles, et la façon dont leurs statues sont arrivées ici, demeure un mystère, quelque chose qu'on a oublié avec le temps (et la dissipation de la santé mentale d'Halaster). Leurs statues sont inoffensives, quel que fût leur passé.

Le morceau de bois par terre est un bâton quelconque, non magique. Il est solide, pas pourri, et rayonne d'un enchantement : la conséquence d'une *bouche magique* placée dessus. Quand quelqu'un de vivant le touche, la bouche apparaît dessus et hurle (d'une voix de femme aiguë, chevrotante et indignée) : « Lâchez moiiii ! Monstre ! Vaurien ! Voleur ! »

Il s'agit d'un sort d'avertissement placé par Hlethvagi, qui a voulu occuper un lieutenant ambitieux, et en même temps décourager les aventuriers d'explorer le donjon autour de cette salle, qu'il utilise comme lieu de rencontre pour ses agents et voyous.

Le lieutenant attend en 42B, sur un tabouret, dans une petite alcôve dissimulée par un *mur illusoire*. En entendant le cri du bâton, il chargera en 42A.

Le lieutenant s'appelle Laurog Harr, un « sous-chef » **hobgobelin** armé d'une hallebarde (1d10), d'une étoile du matin (2d4) et d'une dague (1d4). Il porte une armure de plates, et a sur lui une bourse avec 8 pc, 13 pa, et 7 po, ainsi qu'un flacon en acier : une *potion de soins* (rend 2d4 +2 pv). Il n'hésitera pas à utiliser cette dernière et fuira les PJ sans hésiter s'il est sévèrement débordé, essayant de les attirer dans des pièges et vers des monstres proches, qu'il connaît.

Laurog Harr, hobgobelin (1) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 5 (10) ; VD 9 ; DV 3 ; pv 16 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-4 +2 (mains nues + bonus de Force), ou par arme +2 (bonus de Force) : 3-12 (1-10 +2 — hallebarde), 4-10 (2-8 +2 — étoile du matin), 3-6 (1-4 +2 — dague) ; TA M ; M 11 ; PX 65.



Niveau Un : Endroits intéressants

A : Lorsque les PJ arrivent pour la première fois à cet endroit, ils y voient un **gobelin** accroupi qui se dresse d'un bond, et s'enfuit vers le sud à travers le couloir.

À l'endroit où il se tenait se trouve une pièce d'or. Si on la touche, celle-ci s'enflamme, entourant celui qui la tient d'une colonne de flammes vives, mesurant 60 centimètres de diamètre, centrée sur la pièce, et qui dure 2 rounds. Elle fait 2d8 points de dégâts durant le premier round, et 1d4 +1 durant le second ; ne comptez les dégâts du deuxième round que si la pièce est toujours tenue.

Au troisième tour, la pièce traverse en brûlant tout ce qui est encore en contact avec elle (sac, main, etc.), et tombe par terre, où elle fait fondre un petit trou dans la pierre, et continue à descendre en faisant tout fondre. Cette descente enflammée continue sur des kilomètres Ailleurs dans le donjon, les PJ peuvent rencontrer de petits trous avec des traces de brûlures dans le plafond et sur le sol, signes du passage de la pièce.

Le gobelin, Nnesk, ne sait rien d'intéressant au sujet de Montprofont, puisqu'il n'est arrivé que depuis peu par l'un des portails d'Halaster.

Nnesk, gobelin (1) : Int Faible ; AL LM ; CA 6 ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 6 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte) ; TA P ; M 10 ; PX 15.

B : À chaque fois que cette lettre apparaît sur la carte, on trouve un *rideau de ténèbres*. Ces champs magiques apparemment permanents sont placés dans tout Montprofont par Halaster, pour aucune autre raison sinon la malveillance. Ils contiennent un sort de *transformation d'énergie* (voir le chapitre **Sorts** de ce livre) : Ils absorbent tous les sorts (sauf les *souhaits mineurs*) qu'on leur lance, y compris les *dissipations de la magie*, et utilisent leur énergie pour s'alimenter.

Un *rideau de ténèbres* ressemble à un « rideau » ondulant d'un noir total. Il s'agit en fait d'un champ intangible que tous les objets peuvent traverser librement, ne ressentant qu'une brève sensation de fraîcheur. Totalement opaques, ces rideaux bloquent toutes les visions (même l'infravision et l'ultravision) et tous les sorts qui ont trait à la vue ; ils détruisent également au contact les sorts *œil du magicien* et *projection de l'image*. Les rideaux n'arrêtent nullement les bruits, et peuvent être traversés par des projectiles, et toutes les armes normales (bien que ceux qui les emploient ne puissent voir ce qu'ils attaquent). Les explorateurs expérimentés de Montprofont savent très vite que beaucoup de monstres se tapissent derrière ces rideaux, attendant des proies.

C : C'est un autre symbole qui apparaît plusieurs fois sur la carte. Sa présence est le signe d'un « puits sans fond » créé par Halaster. Ces puits sont pour lui autant de moyens de se débarrasser des intrus ; ils sont aussi utiles pour briser les éléments de sorts, et autres matières premières.

Les puits sont toujours entourés d'un *rideau de ténèbres* (voir B ci-dessus) de forme circulaire, qui absorbe la magie lancée vers le puits, et contient les propres effets magiques du puits. Du fait de l'obscurité, de nombreux explorateurs trouvent ces puits sans avoir été prévenus, et testent leurs pouvoirs en avant-première. Ces puits possèdent une très puissante force d'attraction saccadée qui projette au fond du puits tout objet ou personne qui y pénètre ou se penche au-dessus. Tant qu'ils restent au bord du puits, les PJ doivent effectuer à chaque round un Test de Force pour résister à cette attraction.

Les objets et les personnes incapables de résister à cette « attraction soudaine », sont lancés brusquement 27 mètres plus bas à une vitesse élevée, et s'écrasent contre un sol de pierre rugueux, encaissant 10d6 points de dégâts. Il faut que les objets réussissent à la fois un jet de sauvegarde contre les Chutes et les Coups puissants pour résister. Les personnes qui peuvent voler ou utiliser de la lévitation magique, ou quelque chose de la sorte, peuvent ralentir leur descente, et ne subir que 7d6 points de dégâts. Seul le sort *feuille morte* permet à quelqu'un d'échapper à tous les dégâts.

Il faut que ceux qui essaient de descendre le long des parois du puits réussissent un test de Force chaque round, afin d'éviter d'être arrachés par la force d'attraction. S'ils grimpent sans attaches, ils font le test avec une pénalité de +3 ; s'ils utilisent une corde, le test est fait normalement.

Après l'impact au fond, un téléporteur situé en bas renvoie vivement tous les fragments d'objets et les corps à l'endroit exact où ils sont entrés dans le puits.

D : Cette pièce est reliée par de minuscules conduits d'aération à certaines caves des magasins de la ville, en surface. Quand les PJ y pénètrent pour la première fois, la pièce contient une étagère sur laquelle est pendue une cotte de mailles argentée et brillante, ainsi qu'une épée longue dans son fourreau. Les deux brillent d'une forte aura blanc bleu.

Trois **orques** en armure sont assis par terre, devant l'étagère, et jouent aux dés. Chacun d'eux a sur une broche un lapin entier refroidi, et ils se partagent un pichet de mauvaise bière « noire ».

Les orques se lèvent en se bousculant, lançant des grognements et des jurons, pour se défendre. Ils portent des armures rouillées, sales et rapiécées de manière rudimentaire, et chacun d'eux a une hache d'armes et un cimeterre avec une lame noire.

Orque (3) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 (10) ; VD 9 (12) ; DV 1 ; pv 8 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (hache d'armes, cimeterre) ; TA M ; M 11 ; PX 15 chaque.

La cotte de mailles sur l'étagère a été faite minutieusement mais la magie qu'elle possède ne la protège que de la rouille, des rayures, des bosses et des salissures de sang, de poussière, etc. Cette magie, bien que d'une piètre utilité pour les aventuriers autres que de pointilleux prêtres de Sunie, la fait briller constamment, avec la même clarté qu'un sort de *lumière*. Elle n'a pas d'autres propriétés magiques. Une *dissipation de la magie* n'éteint cette lumière que pendant 2 à 5 rounds.

La lame est une *lame maudite -2* ; une fois touchée, elle se téléportera toujours dans la main de son propriétaire, et rien ne pourra l'empêcher de briller. Un *souhait*, ou un *souhait mineur* la laissera derrière, tout comme l'amputation de la main

E : Une porte secrète mène à cette chambre. Une clef en laiton se trouve par terre, juste derrière la porte (elle va dans le compartiment de l'autel de la Salle n° 12 de ce niveau).

Lorsque les PJ ouvrent la porte, ils voient une silhouette dans une armure de plates complète. Silencieusement, celle-ci s'approche à grands pas vers le personnage le plus proche, sans tirer d'arme. À mesure qu'elle se rapproche, les PJ peuvent voir que le heaume de l'armure est vide : il n'y a rien à l'intérieur

Il s'agit d'une **horreur casquée** (voir le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont* pour de plus amples détails). Elle lève son gantelet droit, et montre l'anneau qui s'y trouve. Il est bleu, et possède sur le dessus deux minuscules cornes incurvées vers l'intérieur. Il s'agit d'un *anneau cornu* (détaillé au chapitre **Objets magiques** de ce livre).



Si quelqu'un le prend, l'horreur laisse tomber son bras, et ne fait rien d'autre. Elle restera là, pendant des années, se couvrant d'une couche de poussière de plus en plus épaisse. Cependant, dès qu'on l'attaque, elle réplique immédiatement, combattant tous les intrus jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Cette horreur poursuit tous les PJ qui l'attaquent à travers tout le donjon, s'ils fuient après avoir commencé le combat. Elle est immunisée contre les sorts *boule de feu*, *éclair* et *projectile magique*, et il ne s'agit pas d'une « horreur guerrière. »

Horreur casquée (1) : Int Élevée ; AL LM ; CA 2 ; VD 12, V 12 (A) ; DV 4 +20 ; pv 52 ; TAC0 12 ; #AT 1 + spécial ; Dég 1-4 (choc et coups à mains nues) ou par arme : 1-10 (épée à deux mains), 1-8 (épée longue) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 2.000.

F : C'est une pièce contenant deux robustes colonnes de pierre, et quatre **orques**. Ces derniers sont assis sur des crânes humains dépourvus de mâchoires, et discutent entre eux en mangeant du fromage.

Ces quatre aventuriers sont très vifs, et ne sont pas surpris. Ils portent tous des cimeterres noirs, enduits de poison somnifère — tout coup de cimeterre obligeant à effectuer un jet de sauvegarde contre le Poison. Un jet raté signifie que la victime se trouve aussitôt sous l'effet de *lenteur* lors du round suivant, et s'endormira au bout de 2 à 5 rounds, pour 1 à 4 tours. Ni l'eau ni le fait de lui tapoter le visage ne la réveille, quoi que *neutralisation du poison* la réveille normalement.

Les orques n'ont pas de trésor à part leurs armes et armures rouillées. Ils ne savent que peu de choses à propos des souterrains, mais ont entendu des promesses d'emplois pour « des marchands bien gras, qui rémunèrent bien leurs gardes » (voir Hlethvagi, au chapitre **PNJ importants d'Eauprofonde**).

Orque (4) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 1 ; pv 8 chaque ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (hache d'armes, cimeterre + poison) ; TA M ; M 11 ; PX 15 chaque.

G : Il s'agit d'une petite pièce contenant quatre énormes fûts à vin, gris, et en chêne. Chacun d'eux est haut comme un homme, et large comme six. Ils ont tous un petit robinet en bois, et l'on peut s'y servir aisément. Malheureusement, le vin calishite ambré et flamboyant qu'ils contiennent à été empoisonné par des orques au service de Hlethvagi (voir Salle n° 25 de ce niveau). Par ce stratagème, les orques espèrent blesser à la fois les intrus humains, et les drows qui commencent à pénétrer dans cette zone.

Quiconque avale une gorgée de ce vin (et rate son jet de sauvegarde contre le Poison) ressent des douleurs et des crampes lancinantes, 2 à 5 rounds après avoir bu, ce qui donne une pénalité de -1 aux jets d'attaques et aux tests de Dextérité pour la durée de la potion.

Il faut que toute personne avalant plus d'une gorgée (un gobelet entier par exemple) effectue un jet de sauvegarde contre le Poison avec une pénalité de -2. En cas de succès, les effets sont les mêmes que ceux décrits ci-dessus. En cas d'échec, la victime subit 2d8 points de dégâts, et il faut qu'elle réussisse un deuxième jet de sauvegarde, pour éviter de sombrer dans l'inconscience pendant 1d6 heures.

Les effets de ce poison sont uniques, du fait de la création précipitée et hasardeuse de ce dernier. Le vin réagit avec le poison des orques pour donner ce résultat. Les PJ désirant copier ce vin empoisonné, en utilisant du poison pris à un orque dans Montprofont, auront beaucoup de mal à le faire sans une espèce identique de vin et de poison.

H : Cette grande pièce contient plusieurs traces de brûlures sur le sol et les murs, et est dominée par un point de repère classique pour les explorateurs de Montprofont : une grande statue.

Cette statue de granite est finement travaillée, et repose sur un bloc de pierre carré d'une hauteur de 90 centimètres. De ce dernier, taillé dans le même bloc de pierre massif, se dresse ce qui ressemble au buste nu d'un corps de femme ; jusqu'à ce que le cou fin de la statue se termine en une tête de serpent à la peau écailleuse, la gueule ouverte, montrant ses crochets.

Quand les PJ entrent pour la première fois dans cette pièce, ils tombent sur un piège placé ici par un inconnu aux intentions malveillantes : quiconque marchant dans la zone qui fait un arc de cercle de 90 degrés devant la statue (c'est à dire de sorte qu'il puisse voir la tête de serpent de face) déclenche une charge de la *baguette prodigieuse* que l'on a enfoncée dans la bouche de la statue.

La baguette palpite, puis brille de pleins feux, émettant de brillantes étincelles et flèches lumineuses gris blanc, libérant un effet par round, pendant trois rounds (à choisir dans le tableau du *GdM*). À cause de la nature fixe de la baguette, les effets du sort ne touchent les PJ que 50 % du temps, le reste affectant le sol et les murs situés devant la statue. Au quatrième round, la baguette explose dans un éclair et un nuage de fumée, s'autodétruisant et faisant disparaître par là même sa magie (aucun dégât sauf si un PJ est assez fou pour s'emparer de la baguette ; auquel cas il subit 4d4 points de dégâts).

Si l'on examine minutieusement la statue, on peut y trouver un compartiment secret. Appuyer sur le nombril du torse sculpté provoque l'éjection d'un bras de l'épaule où il se trouve, et révèle une niche cylindrique d'environ 30 centimètres de profondeur et 10 de diamètre. Ce compartiment contient un sac en tissu. À l'intérieur de ce dernier, on trouve six pierres précieuses blanches, d'un éclat bleu pâle : des héliotropes, valant chacune 50 po.

Si l'on déplace la statue (ce qui nécessite au moins 45 points de Force), il apparaît une grande niche rectangulaire dessous : la demeure de trois **squelettes**. Ils restent immobiles jusqu'à ce que l'ouverture soit assez grande pour qu'ils puissent sortir, puis ils attaquent. Les armes tranchantes ne leur font que la moitié des dégâts ; ils combattront jusqu'à ce qu'ils soient détruits. On peut essayer de les repousser, mais ces tentatives échouent toujours face à ces squelettes, même si le prêtre est d'un niveau suffisant pour normalement les détruire

Squelette (3) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (hache d'armes) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 65 chaque.

Toute personne qui inspecte la cavité sous la statue y trouve une petite pièce de 2 m 40 de côté, dans laquelle on entre par une échelle, puis une entrée de 75 cm de côté. Cette pièce est une caverne grossière, sans rien d'autre que de la poussière, une *dague* +2 et un sac de cuir en train de pourrir contenant 39 pe.

I : Le bout de ce couloir est toujours dissimulé par des *ténèbres* magiques, un pouvoir puissant qui résiste même à une *dissipation de la magie*. Le sort *coquille anti-magique* le repousse de façon temporaire, mais ne met pas fin à ses effets. L'air est froid et vif, comme au plus fort de l'hiver. Des profondeurs de ces ténèbres, les aventuriers peuvent voir deux grands yeux menaçants qui les fixent et se déplacent, clignant de temps à autre.

Les yeux et les ténèbres, de simples illusions, font partie des expériences d'Halaster. Bien qu'il considère cette illusion comme un demi-échec (il essayait d'améliorer le sort *monstres mi-ombre*), il s'agit tout de même d'un effet magique efficace. Les torches, les lanternes et même les lumières magiques ne parviennent pas à percer les 6 derniers mètres du couloir, de même pour l'infravision et



les autres formes de vision magiques. Les vaillants PJ qui avancent à tâtons jusqu'au bout du couloir n'y trouvent rien d'autre que murs, sol et plafond lisses et nus. Remarquez que si plusieurs PJ décident d'explorer ce couloir, ils sont incapables de se voir les uns les autres ; et s'ils ne sont pas prudents, ils peuvent finir par s'attaquer entre eux, par erreur ou méprise sur la personne.

J : Il s'agit du repaire provisoire de cinq **gobelins**. Les PJ peuvent les surprendre, en ouvrant la porte ils découvrent alors quatre gobelins en train de jouer aux dés (misant des pièces d'or), et un cinquième, plus grand, montant la garde à la porte.

Ce « grand gobelin » est en fait une **mimique** intelligente, qui travaille avec les gobelins. Elle s'empresse d'étreindre tous les PJ qui se lancent à l'attaque.

Les gobelins utilisent des projectiles (chaque gobelin porte 5 lances de fantassin) cachés derrière la masse de la mimique, et l'un d'eux lance une sphère dorée unique dans le couloir, de sorte à toucher le mur situé derrière la majeure partie des PJ, tout ceci « derrière l'angle » de la porte. Cette sphère est un *collier de projectiles* en forme de globe, faisant 3d6 points de dégâts. *Note pour les MD :* Si le niveau du PJ le moins expérimenté dépasse 4 lorsque cette rencontre se produit, augmentez les dégâts de cette « grenade » à 5d6, voire 8d6.

Gobelin (4) : Int Faible ; AL LM ; CA 6 (10) ; VD 6 ; DV 1-1 ; pv 12 (voir ci-dessous), 6, 5, 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte ou lance de fantassin) ; TA P ; M 10 ; PX 15.
Mimique commune (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 7 ; VD 3 ; DV 8 ; pv 50 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3-12 (coup) ; AS Colle ; DS Camouflage ; TA G ; M 15 ; PX 1.400

La pièce contient six sacs et un coffre. Par terre reposent quatre tas de pièces d'or : un de 16, un de 12, un de 9 et un de 7. Deux dés d'ivoire (à six faces) les accompagnent. L'un des dés est enchanté, ce que les gobelins ignorent : à chaque fois qu'on le lance, et que l'on touche la face du dessus (plus tard), celui qui le fait gagne provisoirement des points de vie « fantômes » supplémentaires pour les trois prochains rounds. Tout dégât encaissé durant cette période est d'abord soustrait de ces pv supplémentaires. Quand les PJ arrivent, l'un des gobelins possède 12 pv : 6 réels et 6 « fantômes ». Le dé sur le sol indique un 6.

Les sacs ne contiennent que de la nourriture, volée à des victimes. Le coffre (non verrouillé) contient un os de bras humain, que les gobelins croient magique (c'est au MD de décider s'ils ont raison ou tort), un sac de 56 po, un sac contenant 14 pa et un autre avec 22 pc, le trésor total des gobelins.

Ces gobelins portent des armures sales, beaucoup rapiécées, et s'appellent Ulagh, Mhaerg, Illish et Vuhrund. Ils ne sont arrivés des Profondeurs que depuis peu, pour tenter leur chance sous la ville « où l'or coule, et où le sang coule encore plus ; c'est ce que Garag nous a dit ». Ils se sont perdus si souvent, qu'ils ne sont vraiment pas en mesure d'indiquer aux PJ une route valable à travers Montprofont, ou les Grandes Profondeurs, même si on les interroge magiquement.

K : Ceci représente sur la carte une réserve. Le MD peut souhaiter dissimuler dans ces réserves des trésors sous des tas de choses diverses, comme de petits sacs de pièces, une précieuse *potion de grands soins*, une *dague +1*, etc. Des araignées, des serpents, ainsi que de petits scarabées, tous inoffensifs, dans ces pièces augmentent la pression, et sont un très bon moyen pour maintenir les explorateurs sur leurs gardes.

K1 contient du bois pour le feu : du chêne coupé, fendu et empilé.

K2 contient de la nourriture. Le prix de vente moyen unitaire de tous les produits entreposés dans cette pièce apparaît entre parenthèse, après leur description.

- 14 jarres en terre, pleines de grosses olives noires dénoyautées, et dans l'huile (2 pc)
- 20 petits tonneaux en bois contenant des harengs marinés dans de la saumure (1 pa)
- 14 bonbonnes en verre de 20 litres, vertes, recouvertes d'osier, et contenant du vin blanc sec (1 po)
- 12 malles de vaisseau, doublées de métal et scellées à la poix, contenant du bœuf fumé (des carcasses entières) (14 pa)
- 14 boîtes rondes en bois, scellées à la poix, et contenant une roue de « sarme » de 2,5 kilogrammes, entourée de cire : un fromage orange aromatisé au vin rouge, dont le goût et l'apparence se rapprochent plutôt du cheddar rouge et fort (5 pa la roue, ou 1 pa pour 500 grammes)
- 1 grand panier de scuud (prononcer « scoude »). Il s'agit d'un tubercule charnu, blanc et gros comme un gros poing d'homme, dont le goût est à mi-chemin entre celui du radis et de la pomme de terre, et qui se cuisine comme cette dernière. Un « grand panier » mesure environ 1 m 20 de haut, et contient approximativement 4 boisseaux (1 pa)
- 1 petit panier recouvert de poix, contenant des huîtres dans de la saumure (2 pa)

K3 contient 45 pots en terre de formes sphériques, pleins d'huile, à fond plat, et avec deux ouvertures fermées par un bouchon de liège : l'une sert de bec verseur, et l'autre est un trou pour remplir. Ces pots contiennent environ 2 litres chacun, se cassent facilement si on les lâche, ou si on les jette, et sont conservés dans des paniers d'osiers triangulaires, faciles à empiler, contenant 3 pots chacun. Un panier vide vaut 15 pc ; un pot vaut 6 pc.

K4 contient 76 tiges de bois courbées, humides et en train de pourrir, coupées à 1 m 50, et sans écorce. Elles sont posées contre un mur (la cause de leur flexion), et ont manifestement été oubliées par celui qui les a posées là.

L : Il s'agit d'une pièce où l'on entre par une porte non verrouillée, plus large que la normale, et qui se trouve dans le mur nord : une porte en bois qui a été défoncée puis réparée plusieurs fois. Elle est renforcée par plusieurs poutres de charpente entrecroisées, et de vieux boucliers cloués dessus.

Cette pièce contient une tapisserie grise, qui va du sol au plafond, pendue par des crochets, sur le mur sud. Dissimulé derrière celle-ci se trouve un miroir. La tapisserie et le miroir (qui est fait d'acier qu'on a argenté magiquement) irradient de la magie, du fait de leur fabrication, et des moyens qu'on a utilisés pour les préserver.

La tapisserie est inoffensive, de même que le miroir, dans des circonstances précises. La magie du miroir agit lorsqu'une personne évoque le nom d'un monstre, ou pense à celui-ci en regardant le miroir. Le monstre en question sort du miroir (avec le nombre de points de vie et de capacités maximum) 3d4 rounds après que le PJ l'ait activé.

Plusieurs monstres peuvent sortir du miroir dans le même round, quoi qu'ils puissent aussitôt s'attaquer les uns les autres Le miroir ne peut pas conjurer de cette façon des PNJ, ou d'autres personnages particuliers que connaît celui qui le regarde : seulement des monstres basiques, mais avec une grande puissance. On ne connaît aucun moyen pour détruire cette menace. Le MD peut permettre aux PJ de trouver un moyen, les entraînant peut-être dans un voyage au sein du miroir, afin de détruire une machine magique... Il se peut que les MD malveillants laissent croire au groupe qu'il a réussi, en lançant de l'acide,



ou en réduisant en miettes le miroir, puis fassent venir Halaster dans le coin, pour qu'il le répare avant leur retour dans cette salle.

M : Cette lettre représente toujours un ou plusieurs monstres tapis, qui attendent leurs proies. Le Maître du Donjon est libre de choisir les monstres, leur état de préparation, leur force et la fréquence de leur présence dans ces lieux.

Remarquez que ces monstres sont des prédateurs prêts, et qui attendent le groupe, et non pas des monstres errants. S'ils sont intelligents, ils disposeront de fils tendus en guise de pièges, de coffres piégés, de barricades, d'arbalètes chargées, et toutes autres choses de ce genre, prêts à tendre une embuscade.

Par exemple, même un seul gobelin peut être mortel si :

— il s'allonge derrière un cadavre humain vêtu d'une armure magnifique, armé de trois arbalètes de poing chargées avec des carreaux enduits de somnifère ;

— il possède deux arbalètes cachées parmi les toiles d'araignées du plafond, parées à tirer dans le dos de toute personne s'approchant du corps, dès que l'on tire sur des cordes reliées aux gâchettes ;

— il tend des fils dans les couloirs, qui, dès que l'on s'y prend les pieds, font se renverser à même le sol huit pots d'huile, et qu'il attend dans un coin, avec une torche ;

Essayez le même scénario avec un trio de dopplegangers qui peuvent prétendre être des flagelleurs mentaux… Les pièges peuvent être de styles et puissances divers. Vous disposez de références simples dans les fiches « Trappes » et « Pièges percutants » de ce coffret, où vous trouverez beaucoup d'exemples de pièges classiques, et de nombreuses variations sur ces derniers.

N : C'est une pièce dans laquelle on entre par une porte en pierre classique, dont l'intérieur est noirci par la suie, comme s'il y avait eu une explosion et des flammes. Au milieu du sol sont dispersés des ossements humains (dont quatre crânes), plusieurs armes partiellement fondues et fichues, et une hache d'armes tout en acier brillant, parfaitement intacte et sans la moindre égratignure (elle fait 1d8 points de dégâts). Un caprice de la nature lui a permis de survivre à la conflagration, et elle n'est pas magique.

O : C'est une porte de pierre verrouillée. Si on la crochette ou, qu'on en force l'ouverture, le linteau situé au-dessus (un imposant bloc de pierre, profondément sculpté pour ressembler aux petits blocs qui sont normalement là) s'effondre sur la première personne qui met le pied sur le seuil (celui-ci est en fait une dalle sensible à la pression, qui déclenche le piège). Pour éviter ce bloc de pierre, il faut réussir deux tests de Dextérité : l'un pour éviter les 5d6 points de dégâts dus au choc direct, et l'autre les 2d8 points de dégâts dus au « coup superficiel ». Au choix du MD, on peut avoir besoin d'effectuer des jets de sauvegarde pour les objets fragiles, ou que l'on tient, lorsqu'on subit un coup superficiel ; il faut en tout cas en faire un dans le cas d'un coup direct.

Un coup direct cloue la victime au sol, sous le bloc ; les personnages coincés ont besoin d'effectuer un jet de sauvegarde contre la Paralysie, un échec indiquant qu'ils sombrent dans l'inconscience. Il faut cumuler au moins 27 points de Force pour pouvoir soulever le bloc, et dégager la victime. Si celle-ci est consciente, elle peut participer à l'effort à hauteur de la moitié de ses points de Force.

Un coup superficiel laisse le bloc devant l'entrée. On peut l'escalader car il n'obstrue pas entièrement le passage. Le plafond au-dessus de ce linteau branlant est stable et conçu pour tenir sans ce bloc piégé.

P : Ce sont des toilettes : une chaise en bois percée, comme on en trouve dans les cabinets extérieurs, à laquelle s'ajoute une poubelle en bois remplie de feuilles (qui peut aussi abriter des occupants bien plus intéressants, comme des mille-pattes géants, des arcanobions, voire des limons verts. La chaise repose sur un puits de 1 m 20 de diamètre, qui se trouve toujours plongé dans le noir (peu importe la distance et l'angle d'où l'on regarde). Aucune odeur désagréable ne s'en échappe.

Tout objet, y compris les PJ, qui entre dans le trou sous la chaise, est téléporté dans le repaire d'un **néo-otyugh** (ne figure pas sur les cartes).

Ce repaire est une pièce qui mesure 15 x 15 x 18 mètres, située quelque part sous terre, ses murs sont faits d'imposants blocs de pierre gluants, et son sol est jonché de monceaux d'abats et d'ordures. Une échelle en fer rouillée monte jusqu'à une plate-forme située à 12 mètres au-dessus de ce parterre de déchets. La pièce est éclairée par un sort de *lumière continuelle*, qui émane du plafond.

Un néo-otyugh se trouve parmi les tas d'excréments. Les PJ qui cherchent des yeux qui pourraient trahir une présence, ne voient que des dizaines de grandes feuilles et tiges remuant de façon étrange et suspecte. Ce sont de véritables plantes, et elles empêchent efficacement de voir facilement le gulguthra qui se tapit ici. Aucun os ne vient trahir sa présence dans les déchets ; le néo-otyugh dévore joyeusement vêtements, cartilages, os et tout le reste.

Si les PJ se sont trouvés dans ce repaire auparavant, et en sont sortis sans se battre, le néo-otyugh les salue amicalement par télépathie, et les laisse en paix. S'ils lui sont inconnus, il ne leur dit rien, se dissimulant jusqu'à ce qu'ils soient à portée de ses tentacules.

Le néo-otyugh peut fouetter avec ses tentacules (1d8 points de dégâts), ou agripper pour 2 à 4 points de dégâts par round. Il utilise les victimes qu'il a agrippées comme des boucliers, ce qui lui donne une CA de -1.

Dans cette salle vivent également neuf **serpents à purin**, et douze **vers à purin**, ondulant et grouillant parmi les déchets. Ils se logent sur de petits surplombs, et dans les cavités des murs où ils sont à l'abri du néo-otyugh. Ils s'empressent d'attaquer les PJ, surtout si ceux-ci semblent très occupés à combattre le néo-otyugh.

Les serpents à purin sont simplement des serpents d'eau bruns, à l'aspect déplaisant, tout comme les « serpents constricteurs normaux », sauf qu'ils sont à l'aise dans l'eau, le fumier et la pourriture. Ce sont des experts pour noyer des proies beaucoup plus grosses qu'eux (comme des aventuriers). Après son premier coup, un serpent à purin enserre, ce qui lui donne 1 à 3 points de dégâts automatiques par round. Les PJ ont besoin d'un jet d'Enfoncer, effectué à -1, pour s'échapper) ; les autres personnes qui attaquent le serpent ont 20 % de chances de frapper à la place la victime étreinte.

Les vers à purin sont des mille-pattes géants adaptés aux conditions humides, avec d'énormes pelotes douces et rétractiles au bout de leurs pattes. Leur morsure n'est pas vecteur de maladies, mais elle est empoisonnée (jet de sauvegarde contre le Poison à +4, ou l'on est paralysé pendant 2d6 heures).

Mille-pattes, ver à purin (12) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 15 (murs), N 12 (eau, boue, fange) ; DV 1/4 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 + spécial ; AS Poison (sauvegarde à +4 ou paralysie pendant 2d6 heures) ; TA Mi ; M 7 ; PX 35 chaque.

Serpent, serpent à purin (9) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +2 ; pv 20 chaque ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1 (morsure)/1-3 (constriction) ; AS Constriction ; TA M ; M 8 ; PX 175 chaque.

Otyugh, néo-otyugh (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 0 ; VD 6 ; DV 12 ; pv 88 ; TAC0 9 ; #AT 3 ; Dég 2-12/2-12/1-3 ; AS Étreinte, maladie (90 % de chances par la morsure) ; DS Jamais surpris ; TA G ; M 17 ; PX 5.000.

S'ils veulent trouver un trésor important, les PJ doivent tuer le néo-otyugh (et creuser

dans les ordures tout autour, au risque de se faire attaquer par toutes les autres créatures de la pièce) ; le seul véritable magot de la cave se trouve sous le corps du néo-otyugh. Il s'agit d'un tube en os, fermé aux deux extrémités par deux bouchons en laiton scellés à la cire. À l'intérieur se trouve un parchemin contenant les sorts de prêtre *guérison des maladies, neutralisation du poison, rappel à la vie, guérison* et *restitution*. On trouve aussi 16 pc et 2 pa dispersées au milieu des détritus, si les PJ passent toute cette masse au peigne fin (procédé qui risque d'entraîner des maladies, et reste particulièrement écœurant).

L'une des extrémités de la plate-forme vide est une sortie : un téléporteur immédiat qui fait quitter ce lieu répugnant, et mène directement à l'endroit marqué XZ sur la carte du donjon. Ce téléporteur fonctionne régulièrement, de manière autonome, pour aérer la pièce.

À mi-chemin du haut de l'échelle (6 mètres) guette un danger invisible. Une porte secrète se trouve dans le mur, entre deux barreaux de l'échelle : c'est en fait un bloc de pierre d'environ 60 de côté, qui s'ouvre en pivotant quand on le pousse de l'intérieur. Il s'agit de la porte d'une petite niche de rangement creusée dans la pierre, et mesurant 0,6 x 0,6 x 3 mètres. Un **tentamort** à fait de cette niche son antre. Il tape contre la porte pour l'ouvrir quand il sent la présence d'une créature qui passe, et se sert de ses deux tentacules comme de fouets. Du fait de son retranchement dans cette niche, le corps du tentamort prend un bonus de +2 à sa CA.

L'un de ses tentacules se termine par un dard en os, et il agrippe une victime sur un 20, lui injectant un liquide qui ressemble à de la salive : deux rounds après l'injection, les muscles et les organes se dissolvent, tuant la victime au bout de trois rounds, à moins qu'on ne lui lance un sort de *guérison des maladies*, ou de *soins des blessures* quelconque.

Tentamort (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3 (tentacules)/-1 (corps) ; VD 1 ; DV 2 (par tentacule), 4 (corps) ; pv 16 (tentacules qui serrent), 12 (tentacule-dard), 29 (corps) ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1-6/1-6 (coup ou étreinte (1d6/round)); AS Spécial ; TA P ; M 10 ; PX 650.

Si les PJ font des visites répétées dans cet antre, le MD peut envisager d'y introduire de nouveaux monstres (et des trésors laissés par des aventuriers malheureux, ou perdus par les PJ).

Q : Un mur de flammes de 1 m 20 de haut bloque le couloir à cet endroit, brûlant de manière continue, mais sans combustible apparent, et sans laisser de traces au plafond.

Les flammes sont réelles, et ont un effet semblable au sort de magicien du 4ème niveau *mur de feu*, sauf qu'aucun des deux côtés n'est « chaud » au point d'infliger des dégâts. Mystérieusement, le mur de feu ne produit pas de chaleur plus loin que le bout de ses flammes. Tous ceux qui passent à travers une partie quelconque des flammes subissent 2d6 +16 points de dégâts.

Les créatures assez mobiles peuvent sauter par-dessus le mur en réussissant un test de Dextérité. Un second test de Dextérité est nécessaire pour s'assurer que tous les objets tenus, ou les objets fragiles transportés, n'ont pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le Feu (en cas d'échec le MD devra décider quels objets seront obligés de réussir des jets de sauvegarde ; peut-être qu'on a lâché une épée dégainée pendant le saut, ou qu'un parchemin a été pris dans les flammes).

L'absence de dégâts dus au feu fait que le passage par-dessus les flammes est un jeu d'enfant. Cet effet magique permanent est le résultat d'une longue expérience d'un des apprentis d'Halaster. Si on lance une *dissipation de la magie* sur les flammes, elles disparaissent durant 1 à 2 rounds, puis réapparaissent soudain, avec autant de vigueur.

Les morts-vivants peuvent traverser cet endroit quand les flammes sont absentes, mais n'essaieront pas de le faire si les flammes sont là. Les tentatives pour forcer des morts-vivants à le faire aboutiront toujours à briser le contrôle qu'on peut avoir dessus.

R : Il s'agit d'un visage sculpté en bas-relief sur le mur, de la même pierre que ce qui l'entoure. Il représente un homme chauve, au nez crochu, et aux airs de patricien. De temps en temps son expression change : d'un aspect mécontent à un rictus, à un sourire ou au calme. Ces changements ne se passent jamais quand quelqu'un est en mesure de les observer.

Ses yeux fixent toujours le vide, directement dans le couloir, et il ne réagit à aucune activité (sauf pour réfléchir vers leurs sources, à 100 %, tous les sorts et les effets magiques qu'on lui lance). Il lance également une décharge électrique de 1d8 +22 points de dégâts, dont les effets sont similaires à ceux d'un sort de *poigne électrique*, à chaque fois qu'il est attaqué de façon physique.

S : C'est une pièce dans laquelle deux superbe coffres en bois, cerclés de fer, sont gardés par deux gnolls en armure, qui ont l'air fatigué.

Ces gnolls, Urrhae et Thurrogh, sont en train de discuter quand on les rencontre (cela ressemble à un murmure, montant parfois en un grognement, et en de petites rouspétances). Très peu payés par rapport aux risques qu'ils encourent, ils en ont assez de combattre et de vivre avec cette tension et ce danger constants lorsqu'on s'aventure si près de la surface, dans de ce donjon rempli de pièges. Si on leur laisse le temps, ils jettent les clefs qu'ils portent autour du cou aux PJ, et essaient de sortir de la pièce, le dos au mur et les épées dégainées.

Urrhae, gnoll (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 16 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (épée large) ; TA G ; M 11 ; PX 35.
Thurrogh, gnoll (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 6 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 14 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-10 (hallebarde) ; TA G ; M 11 ; PX 35.

Un des coffres est rempli d'un tas de pièces d'argent : 363 en tout. L'autre est rempli de toiles d'araignées, sous lesquelles on aperçoit 224 po.

STX : Ceci représente un escalier qui descend mais ne mène nulle part, et débouche sur un tas de gravats apporté par la magie d'Halaster. Les PJ qui souhaitent creuser pour progresser peuvent le faire ; n'atteignant les niveaux inférieurs que très, très lentement, et obligeant le MD à effectuer des tests de monstres attirés tous les trois rounds d'excavation. Donnez leur généreusement une vitesse d'excavation de 3 mètres / tour dans cette roche meuble ; cependant, si les PJ n'évacuent pas les pierres qu'ils ont creusées hors de la zone d'excavation (vers un lieu de stockage quelconque), ils vont très vite s'emmurer eux-mêmes. Notez que des xorns, des maedars, des mages sous l'effet du sort *emprisonnement*, et diverses horreurs qui fouissent, peuvent facilement apparaître comme monstres attirés durant l'excavation.

Nous encourageons les MD à créer leurs propres sous-niveaux dans Montprofont, les reliant aisément au reste via ces marches. À une vitesse d'excavation de 3 mètres par round, les PJ mettront en moyenne 15 heures pour se creuser un passage vers un autre niveau, ou sous-niveau. Bien sûr, ils peuvent être obligés de s'arrêter pour combattre des monstres attirés ou libérés, ce qui ralentira considérablement leur rythme.

T : C'est un téléporteur probablement créé par Halaster. Ces mini-portails magiques semblent travailler constamment (bien qu'un MD puisse parfois en mettre un « en veille »), et sont activés par la simple venue d'un être



de n'importe quelle taille (à un endroit précis et non signalé, situé sur la carte aux endroits où se trouve la lettre clé).

Les personnes téléportées semblent (aux yeux des spectateurs) avoir disparu immédiatement et sans bruit ; elles ne sont subitement « plus là », sans tambour ni trompette. Il n'y a aucune limite de poids ou de volume pour ce téléporteur : ceux qui se tiennent la main, ou sont reliés par une corde peuvent tous disparaître dès que le premier maillon de la chaîne pénètre dans la zone d'activation du téléporteur.

Pour ceux qui font le « saut », il y a soudain une brume argentée partout, un vide argenté tout autour, dans lequel les seuls autres objets visibles sont le corps de la personne transportée, ses affaires et les autres créatures que la personne en question est en train de toucher. On a une brève sensation de chute (aucun dégât de chute), puis l'environnement (de la zone de destination) est soudain différent. Ceux qui traversent ces téléporteurs perdent toujours l'initiative, durant le round de leur arrivée, au profit de ceux qui sont présents sur leur lieu de destination.

Sur la carte, les téléporteurs « à double sens » vont de pair : « TA » va avec « TA », « TB », avec « TB », etc. Les téléporteurs à sens unique portent en plus un nombre ; ainsi, « TE1 » va avec « TE2 ».

Il n'y a aucun cas connu de téléporteurs à courte distance de ce type qui soit piégés, ou qui ait plus d'un seul cycle ou « saut ». Pour voir des exemples de téléporteurs à sauts multiples, reportez-vous au chapitre **Portails de Montprofont**.

U : Il faut regarder le grand art. Dans une salle autrement vide, se trouve une grande (2 m 70 x 2 m 70) peinture magique, avec un cadre décoré. Vibrant et brillant de sa propre lumière, il s'agit d'une scène animée avec des lumières qui clignotent. Il faut que tous ceux qui la regardent réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou restent immobiles, regardant les profondeurs sans cesse changeantes de cette peinture ; elle a le même effet que le sort de magicien du deuxième niveau *motif hypnotique*. La peinture n'a aucun autre pouvoir. Si on la frappe, elle semble saigner, comme si elle était en vie, mais ce sang disparaît 1d12 rounds après son apparition, même les éventuels échantillons qu'on aura pris.

Le fait d'essayer d'ôter la peinture du mur la détruit, dans une décharge d'énergie magique, qui affecte tous ceux qui sont dans la pièce (sauf le monstre) comme suit (lancez 1d4 pour chaque personne) :

1 : aucun dégât, mais le PJ ressent un picotement tout le long de son corps, qui disparaît au bout de 1d4 rounds ;
2 : le PJ subit 2d4 points de dégâts à cause d'un éclat fulgurant de magefeu qu'aucune résistance au feu ni barrière magique ne peut stopper ;
3 : l'hypnose et le choc magique entraînent une *débilité mentale*, soit permanente (comme avec le sort de magicien du 5ème niveau), ou durant 2d8 heures ;
4 : le PJ perd de façon définitive 1 point de vie, et tous ses sorts mémorisés (si c'est un jeteur de sorts), mais il gagne l'infravision sur 3 mètres (s'il la possédait déjà, sa portée est étendue de 3 mètres).

Il y a aussi dans cette pièce un **rôde-dessus**. Il attend, plaqué contre le plafond, soit qu'un groupe de créatures tombe tout entier sous le sort du tableau, soit qu'un groupe d'intrus commence à aider les victimes affectées à sortir de cette pièce. À ce moment, il tombe pour envelopper autant de créatures toujours actives que possible, laissant le reste pour plus tard.

Rôde-dessus (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD 1, V 9 (B) ; DV 10 ; pv 66 ; TAC0 10 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (constriction) ; AS Étouffement au bout de 1d4 +1 rounds ; TA E ; M 11 ; PX 1.400.

Après la chute du rôde-dessus, on voit un trou ou une cheminée ronde dans le plafond (à 4 m 80 de haut), qui monte dans les ténèbres.

Sa pente s'arrête 3 mètres au-dessus du plafond de cette pièce, en un coude horizontal qui forme une corniche retenant les os et les restes desséchés de plusieurs striges mortes depuis longtemps, et une bourse contenant 2 pièces d'argent, ainsi qu'un rubis gros comme un poing (valant 12.000 po). Si on le souhaite, cette corniche offre un endroit idéal pour des expansions prévues par le MD ; une porte secrète située ici pourrait mener à un sous-niveau tout entier. Les explorateurs vétérans de Montprofont rapportent que le donjon est criblé de petits sous-niveaux cachés, au-dessus et au-dessous des passages connus.

V : Il s'agit d'un ossuaire. Il contient des os et des crânes humains brisés, un bouclier en fer rouillé et fendu, plusieurs petits tas de poussière qui ont peut-être jadis été des morceaux de nourriture, de chair, de sacoches en cuir ou de vêtements, et deux épées longues en acier, toujours utilisables.

W : Il s'agit du Corridor de l'Eau Noire. Ce point de repère consiste en une eau opaque et noire comme de l'encre, qui est très calme. Elle irradie un enchantement magique, est huileuse et épaisse si l'on veut s'y déplacer (aucun effet nuisible) et possède un goût fort. Toutes les sources de lumière ou de *lumière continuelle* magiques sont inefficaces quand on les utilise sur ou dans cette eau ; les rayons sont annulés jusqu'à ce qu'ils soient retirés de l'eau.

La zone ombragée du couloir de la carte montre des rampes lisses et pentues, qui descendent de presque 1 mètre, pour s'aplanir à l'endroit où la lettre clé est inscrite. Toute cette zone de dépression est remplie d'Eau Noire. Le plafond du couloir ne suinte pas.

À moins que le MD ne décide du contraire, il n'y a aucun monstre ici, hormis des sangsues mortes (blanc tacheté, mesurant environ 15 centimètres). Une *masse de fantassin* +2 abandonnée repose au fond de l'eau opaque, juste contre un mur. À moins qu'un PJ ne cherche délibérément à tâtons sous l'eau, de façon prolongée et méthodique, on ratera ce trésor (sa propre aura magique est masquée par l'aura générale de l'eau). Si plusieurs PJ fouillent le fond de l'eau, donnez 10 % de chances cumulatives de la trouver, par round, et à chaque PJ (jet de pourcentage). Un PJ qui se déplace le long d'un mur sans fouiller, a 15 % de chances de trouver la masse en marchant dessus.

Toutes les flammes qui touchent l'Eau Noire voient leur zone d'effet triplée, et s'étendent en rugissant dans toutes les directions, doublant tous les dégâts qu'elles infligent : les torches font 2d4 points de dégâts à quiconque se trouve dans rayon de 30 centimètres. Les créatures qui pataugent dans l'eau se protègent contre ces effets enflammés avec une pénalité de -5.

XX : Il s'agit de l'arrivée du portail de Myth Drannor, décrit en détail au chapitre **Entrées et Sorties**. C'est un endroit sans aucun point de repère, dans le noir complet, à l'intérieur d'une longue portion droite d'un couloir en pierre.

Après le puits d'entrée du Portail Béant, il s'agissait de la zone d'arrivée la plus fréquemment utilisée dans le passé (quand Myth Drannor était une cité vibrante et vivante). Son utilisation a beaucoup augmenté ces dernières années, maintenant que les aventuriers de toutes races et de tout acabit explorent les ruines abandonnées de Myth Drannor.

On sait que des monstres antiques rôdent dans cette zone, attendant pour attaquer ; surtout des mimiques (qui prennent la forme



de bancs ou de portes en pierre), des rôdedessus, des striges et même parfois des baisers mortels. C'est au MD de décider, à chaque fois que des PJ arrivent, si un monstre attend en effet ici, dans le noir.

XY : Il s'agit d'un autel de pierre qui mène à une salle cachée. Cet autel ressemble à un bloc simple mesurant 3 x 6 x 1,2 mètres, taillé dans un même rocher. Le dessus est lisse et sans décoration, sauf aux deux extrémités, où il se dresse en deux bras courbés, qui sont des chandeliers. L'autel tout entier irradie la magie. Une épaisse bougie blanche et simple repose dans l'un des chandeliers. Elle n'est pas magique, et éclairera pendant 8 heures, dans des circonstances ordinaires. Les PJ peuvent également trouver une porte secrète derrière l'autel, mais elle résiste à toutes les tentatives d'ouverture, y compris *passe-murailles* et *désintégration*.

Les PJ ont besoin d'une deuxième bougie pour le deuxième bras. Si les PJ ont visité la Salle n° 27D de ce niveau, la scène n'en est que plus familière, et les bougies de l'autel de 27D fonctionnent ici. Il se peut même que les PJ audacieux brisent la bougie existante en deux, et en brûlent chaque moitié dans les bougeoirs.

Si on allume les bougies en les laissant dans les bras de l'autel, une porte secrète, autrement impossible à ouvrir (mais décelable), s'ouvre toute seule : une section de 3 mètres de large du mur situé directement au nord de l'autel remonte en grondant dans le plafond, laissant une ouverture par laquelle on peut pénétrer dans une pièce.

Cette pièce (marquée « XY2 » sur la carte), contient un ancien autel d'offrandes nain, dédié au dieu Dumathoïn, Le Gardien Des Secrets Sous la Montagne. L'autel est une enclume en or solide, mesurant 2 m 40 de haut, 90 centimètres de profondeur et 3 m 60 de long. Au lieu d'être mou, cet or pur est plus dur que toute arme ou force que les PJ pourront exercer ou poser dessus. Il supporte toutes les tentatives faites pour le déplacer, réfléchit toutes les attaques magiques à 100 % sur leurs jeteurs ou leurs sources, et sort indemne des coups et attaques les plus puissants. Chaque fois que l'on tape sur cet autel, une grande cloche sonne quelque part, plus profondément sous terre, et fait trembler la salle. Bien sûr, le bruit et les vibrations de la salle attirent aussi l'attention peu souhaitable de ceux qui ont fait du donjon leur demeure ; lancez les dés une fois sur le tableau des monstres attirés à chaque fois que la cloche sonne, et faites venir les monstres par vagues, en commençant 5 rounds après le premier son de cloche.

Nous vous suggérons que l'autel défie toute tentative des PJ pour le déplacer, le pivoter, ou en casser des morceaux. Tout nain accompagnant le groupe peut reconnaître la vraie nature de l'autel, et sera horrifié par toute tentative visant à le déranger.

La pièce renferme de l'air croupi et de la poussière de roche, qui sont là depuis des siècles. Autour de la base de l'autel se tiennent quatre coffres simples, en pierre massive ; chacun pèse environ 35 kilogrammes à vide Ces coffres ne sont pas verrouillés ni gardés, et aucune rétribution ni effet secondaire n'arrivent à quiconque les dérange, car cela fait partie du pouvoir de Dumathoïn de céder des richesses de la terre après les avoir dissimulées pendant un certain temps.

Un coffre contient 444 saphirs noirs (valant chacun 5.000 po). Un autre, 444 saphirs étoilés (valant chacun 5.000 po). Le troisième coffre renferme 444 hyacinthes (valant chacun 5.000 po). Le quatrième coffre contient une seule émeraude énorme, de la taille de la tête d'un gros homme (valant 200.000 po).

Ce dernier trésor est l'une des plus grosses émeraudes connues des Royaumes. Le PJ qui en est le propriétaire découvrira vite qu'on ne peut en vivre ; il y a très peu de gens capables de l'acheter (mais beaucoup peuvent se permettre d'embaucher des assassins et des voleurs moins brutaux, pour s'en emparer) ; elle fait un bon sujet de conversation, mais un bijou horrible, etc. Le MD doit utiliser ce trésor pour faire méditer les PJ sur l'utilité d'une fortune énorme. On peut bien sûr négocier cette pierre (si les PJ peuvent trouver quelqu'un avec qui négocier, et lui apporter la gemme sans encombres) contre un seul objet magique que le PJ désire ardemment. Le fait de garder et de transporter ce « lot » fragile, et peu maniable pourrait être en soi le sujet de futures aventures pour les PJ.

XZ : Il s'agit du lieu d'arrivée du téléporteur « retour » du Repaire de l'Otyugh (voir P, ci-dessus), un coin créé il y a longtemps par la magie d'Halaster.

Y : Il s'agit d'une **strige** rassasiée, sombre et gonflée par du sang noirâtre d'orque. Elle rampe sur le sol du donjon, et fait une proie facile.

Elle ne possède aucun trésor, et ne peut actuellement plus absorber de sang. Cette strige ne peut plus rien absorber tant qu'elle ne se sera pas reposée pendant 7 jours.

Strige (1) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 9 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Absorption de sang ; TA P ; M 8 ; PX 175.

Z : C'est une paroi rocheuse rugueuse, qui est le lieu d'excavations non terminées. Elle fut abandonnée par les nains du clan Melairkyn (voir **Histoire connue de Montprofont**) il y a réellement des siècles de cela.

Il ne reste ici aucun objet ou décombres, mais les PJ peuvent libérer plusieurs rochers de la taille d'une tête, voire un peu plus gros, au bout de 4 rounds passés à faire levier dans les lézardes visibles avec leurs armes, ou leurs outils, de même que de nombreuses pierres plus petites.

Pour accéder facilement au Niveau Deux, Trois, ou aux niveaux inférieurs de Montprofont, les MD peuvent facilement transformer cet endroit en un nouveau passage menant aux niveaux inférieurs. Les PJ n'ont besoin que de vaincre les monstres fouisseurs qui continuent à creuser dans cette région Les bulettes, ombres des roches ou vers pourpres font de redoutables adversaires, ainsi que des excavateurs hors pair. Bien sûr, ces tunnels ne sont pas non plus très sûr…



Niveau Deux : Pièces principales

Salle n° 43 : Les piliers de la société

Cette pièce semble plus chaude que les zones avoisinantes que vous avez traversées. Des lueurs sinistres et vert blanc l'illuminent, venant de tâches irrégulières et immobiles, situées sur les murs. Deux solides piliers gris jaunâtres séparent la pièce en deux moitiés ; en partie cachée par les piliers, vous voyez une masse sombre et immobile tout au fond de la pièce : quelque chose qui a la forme d'une araignée, mais qui est aussi gros qu'un cheval !

Le plafond de cette salle ne mesure que 3 mètres de haut. Cette salle est chaude, légèrement humide, et possède une odeur semblable à celle de la levure et de la pâte qui monte. Cet état et les lueurs phosphorescentes viennent de moisissures inoffensives qui poussent sur les murs (elles meurent, perdant aussitôt leur lueur, si on les arrache des veines rocheuses où elles sont ancrées, et où elles se nourrissent).

La forme semblable à celle d'une araignée est une araignée géante pétrifiée, statufiée au moment où elle se précipitait en avant, avec deux de ses pattes dressées pour attraper quelqu'un. Si quelqu'un est suffisamment fou pour la libérer, elle attaquera.

Araignée géante (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 4 ; VD 3, T 12 ; DV 4 +4 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 + poison ; AS Poison (sauvegarde contre le Poison ou mort) ; TA G ; M 13 ; PX 650.

Un examen des deux piliers de la salle révèle que l'un d'eux ne possède pas moins de six jointures ou fissures rectangulaires ; peut-être les contours de portes bombées et fermées ! La surface de l'autre pilier semble ordinaire.

Le pilier ordinaire semble légèrement chaud au toucher ; mais le plus simple contact (avec de la peau, un gant de cuir ou un vêtement) sur le pilier qui possède les portes colle rapidement celui qui le touche, sous l'emprise d'une glu puissante !

Il n'y a en fait aucune colle sur le pilier ; cette adhérence est le résultat d'un sort spécial développé par Halaster. Le sort relie fermement la peau, la cuirasse des animaux (et les peaux jadis vivantes, comme le cuir) à n'importe quelle surface sur laquelle il est lancé. Ce sort est permanent jusqu'à ce qu'on le déclenche, et peut être lancé des mois voire des années avant qu'on en ait l'utilité. Une fois activé, il reste dangereux pendant 1 tour/niveau du jeteur (dans le cas de Halaster, 29 tours, ou presque 5 heures !). Le nombre de personnes qui peuvent être affectées par ce sort n'est limité que par le nombre de personnes qui peuvent vraiment toucher la zone « collante » (dans ce cas, le pilier tout entier).

Un sort de *dissipation de la magie* arrête cet effet, et les créatures capables de s'arracher de leurs vêtements de cuir attachés, sans toucher le pilier (test de Dextérité pour l'éviter), peuvent également se libérer. Celles qui sont collées au pilier par la peau nue sont immobilisées jusqu'à ce que le sort se dissipe, à moins qu'elles ne souhaitent sacrifier la partie collée de leur anatomie.

Les créatures piégées sont sujettes aux dangers des monstres errants, et à un danger plus immédiat : l'autre pilier, qui est en fait un **enlaceur**. Il peut facilement atteindre les personnages collés, mais préfère attaquer les PJ qui fourmillent pour essayer d'aider un personnage collé ; gardant la proie attachée pour plus tard. Notez qu'un enlaceur qui tire sur un personnage peut le blesser, en déchirant les muscles et les articulations, faisant de façon typique 1d4 +1 points de dégâts par round, et par fil.

Cet enlaceur est suffisamment malin et expérimenté pour essayer d'attraper les armes, y compris les bâtons, baguettes et bâtonnets magiques. Il possède déjà une *baguette prodigieuse* avec 16 charges, qu'il peut utiliser contre le groupe, en sifflant le mot de commande (« Olorm ») dans son souffle !

Les six fils de l'enlaceur font perdre à la victime 50 % de sa Force pendant 2d4 tours, à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre le Poison. Les fils tirent également la victime vers l'enlaceur, 3 mètres chaque round. On peut arracher ces fils (jet d'Enfoncer), ou les couper en leur infligeant 6 points de dégâts tranchants en une seule attaque. Les enlaceurs ne sont pas affectés par la foudre, et ne subissent que la moitié des dégâts des attaques basées sur le froid, mais ils se protègent contre le Feu avec une pénalité de -4.

Enlaceur (1) : Int Exceptionnelle ; AL CM ; CA 0 ; VD 3 ; DV 11 ; pv 72 ; TAC0 9 ; #AT 1 fil + 1 morsure ; Dég Spécial/5-20 (5d4) ; AS Absorption de force ; DS Spécial ; RM 80 % ; TA G ; M 15 ; PX 7.000.

L'horlobbe (organe semblable à un gésier) de cet enlaceur contient 9 pièces d'or, 6 pièces de platine, et 2 émeraudes (taillées en couronne, grosses, et d'un vert brillant ; valant chacune 6.000 po).

Si un groupe réussit à détruire le pilier collant, et en examine les portes, elles peuvent être facilement ouvertes avec la pointe d'une épée, et donnent toutes sur de petites cavités : toutes vides, sauf une, qui contient un morceau de parchemin sur lequel est inscrit (en thorass) le mot « Erendar ». Ce mot signifie tout ce que le MD veut ; peut-être s'agit-il du mot de commande d'un objet situé ailleurs dans le donjon.

Salle n° 44 : Le hall du Heaume Noir

Cette grande salle noire est couverte de nombreuses tapisseries décolorées et pourrissantes, représentant des chevaliers en armures de plates, montés sur des pégases, et chassant des dragons volants, au-dessus de vastes forêts noueuses, et de châteaux aux nombreuses flèches. Seul un meuble se trouve dans cette pièce autrement vide : une chaise en pierre quelconque. Des gemmes et autres objets précieux luisent et scintillent sur son siège, et une longue lame noire est posée contre elle.

Alors que vous regardez de plus près, vous pouvez voir un heaume de guerre noir, visière fermée, qui flotte en l'air, bien au-dessus de la chaise. Il reste suspendu, immobile, semblant vous fixer.

Le heaume se tourne pour suivre du « regard » les personnages qui se déplacent, mais ne fait rien d'autre à moins qu'on ne l'attaque, ou qu'on ne dérange l'un des trésors du trône.

Cette pièce possède un plafond élevé (24 mètres, et plein de toiles d'araignées), et son centre (près du siège de pierre) est la zone d'arrivée du portail de la Salle n° 15C (des pièces principales du Niveau Un). Les tapisseries sont inoffensives, et ne dissimulent rien.

Le heaume et l'épée à deux mains qui reposent contre le trône, sont tout ce qu'il reste d'une **horreur guerrière**, une sorte spéciale d'« horreur casquée » (voir le **Guide des monstres** dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret). Envoyée par un prêtre désirant piller Montprofont depuis un endroit sûr, elle combattit Halaster et fut presque détruite par ce dernier, il y a longtemps. Intrigué, le Magicien Fou la modifia et l'installa ici comme garde, pour son divertissement.

Elle est immunisée contre tous les effets des sorts *boule de feu*, *éclair* et *projectile magique*. Elle possède les sorts suivants : *porte dimensionnelle*, jusqu'à 18 mètres de portée, une fois par jour, *clignotement*, pendant 1 tour maximum, une fois par jour, et la capacité de lancer deux *projectiles magiques* tous les trois rounds (21 mètres de portée, 2-5 points de dégâts chaque).

L'**épée à deux mains** s'anime si on la touche, elle ou le trésor, ou si on attaque le heaume, et elle combat séparément du heaume. Elle est également immunisée contre tous les effets des sorts *boule de feu*, *éclair* et *projectile magique*, mais ne



possède aucune attaque magique qui lui est propre. Considérez-la comme une « arme magique +3 » pour déterminer ce qu'elle peut toucher, mais en fait, elle n'a aucun bonus.

On ne peut « tuer » ces menaces animées qu'en leur infligeant des dégâts ; détruire l'une n'a aucun effet sur l'autre. Les sorts de *dissipation de la magie* agissent sur ces objets comme des sorts d'*immobilisation*, durant 3 rounds par sort ; toute attaque portée contre eux pendant cette période les touche automatiquement. Une fois « tués », ces objets perdent toute leur magie. Ils peuvent sentir et attaquer les créatures dans un rayon de 36 mètres, même si les cibles sont invisibles, ou ont changé de forme ou d'apparence grâce à la magie. Ils ne peuvent pas frapper les créatures éthérées.

Heaume (1) : Int Élevée ; AL LM ; CA 2 ; VD 12, V 12 (A) ; DV 2 ; pv 16 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (percussion en vol ou coup), ou par sort ; DS Spécial ; TA P ; M 20 ; PX 420.
Épée animée (1) : Int Élevée ; AL LM ; CA 3 ; VD V 12 (A) ; DV 4 ; pv 26 ; TAC0 12 ; #AT 2 ; Dég 1-10 x2 ; DS Spécial ; TA M ; M 20 ; PX 650.

Le trésor du trône consiste en un collier de 40 grosses perles blanches ajustées (valant chacune 100 po ; le collier intact vaut 4.200 po), de nombreuses gemmes et pièces éparpillées, un bol en ivoire sculpté en forme de feuille et poli jusqu'à paraître comme du velours (valant 3 po), et une chope de 30 centimètres de haut, ciselée et travaillée pour afficher une scène d'oiseaux en train de voler et de dauphins en train de sauter. Elle porte un enchantement de *nitescence*, et ne se ternit pas, ni ne se corrode ou ne réagit avec une quelconque substance.

Les pièces, si on les rassemble et les compte, donnent 16 pc, 48 pa, 116 po, 78 pe, et 51 pp. Il y a 33 gemmes, comme suit :

- 16 héliotropes (gris sombre, avec des taches rouges, taillées en « huit » ; valant chacune 50 po)
- 5 citrines (jaune brun pale, taillées en ciseaux ; valant chacune 50 po)
- 3 rubis (rouge clair, brillants, taillés en brillant, valant chacun 5.000 po)
- 3 saphirs étoilés (bleu translucide, avec des rehauts en forme d'étoiles blanches, taillés en poire ; valant chacun 5.000 po)
- 3 opales (bleu clair, avec des marbrures vertes et dorées, taillées en ovale ; valant chacune 1.000 po)
- 2 péridots (gros, vert olive, taillés en cabochon ; valant chacun 600 po)
- 1 opale noire (très grosse, de la taille du poing d'un enfant, vert sombre avec des marbrures noires, et des taches dorées, brute mais polie ; valant 3.330 po)

Salle n° 45 : La garde casquée

Une sphère d'où émane un rayonnement blanc brillant, est suspendue, immobile, à un bout de cette grande pièce. Quelqu'un flotte, immobile, à l'intérieur de la sphère, mais la vue que vous pouvez avoir de ce qui se trouve dans la sphère est bloquée par un cercle de silhouettes immobiles, qui se tiennent toutes devant la sphère, faisant face à l'extérieur. Ce sont tous des hommes (tout du moins des créatures de la taille d'un homme) vêtus dans des armures de plates complètes noires de jais. Chacun porte une épée bâtarde luisante et dégainée, qu'il tient à deux mains; aucun n'a de fourreau ou de bouclier.

Le centre de cette salle haute de 18 mètres est la zone d'arrivée du « Portail du Fantôme », un portail à sens unique qui se trouve dans une pièce située en profondeur, sous Eauprofonde (voir l'aventure intitulée « Le chevalier fantôme », dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret).



Le point de chute du portail (un cercle, sans marques, de 3 mètres de diamètre, et l'air de l'hémisphère qui se trouve au-dessus) et la zone au cœur du cercle de gardes en armures (un hémisphère, sans marques, de 6 mètres de diamètre, contenant la sphère de lumière), sont les seuls emplacements de la pièce où la magie fonctionne. Le reste de cette pièce est une zone de magie morte : la magie qu'on utilise dedans, ou que l'on lance dedans à partir d'une zone ordinaire, échoue aussitôt et de façon inoffensive.

Il y a 16 gardes en armure, et il s'agit vraiment d'**horreurs casquées**. Elles sont immunisées contre les sorts *boule de feu*, *éclair* et *projectile magique*, et ce ne sont pas des « horreurs guerrières », elles ne possèdent donc pas d'attaques magiques qui leur sont propres.

Elles s'animent toutes, et attaquent tous les intrus dans la pièce, si on « attaque » une horreur ; cette réponse est déclenchée par tout contact avec les horreurs, du simple toucher ou fait de tenter de les désarmer, au fait de les bouger ou de les écarter. Elles s'animent également si on dérange la sphère de lumière en tentant de l'atteindre avec des objets, des projectiles, des sorts quelconques, ou si une partie d'un intrus y pénètre. Les horreurs combattent jusqu'à leur mort, ou jusqu'à ce que tous les intrus soient morts ou aient fui la salle ; elles ne poursuivent personne hors de ces murs. Notez que les horreurs peuvent voler : plusieurs passent par-dessus la sphère de lumière, pour bondir sur un PJ qui tente une brèche de l'autre côté.

Horreur casquée (16) : Int Élevée ; AL LM ; CA 2 ; VD 12, V 12 (A) ; DV 4 +26 ; pv 46 (chaque) ; TAC0 12 ; #AT 1 + spécial ; Dég 1-4 (choc) ou par arme : 2-8 (épée bâtarde à deux mains) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M 20 ; PX 2.000 chaque.

Tant qu'ils ne touchent pas à la sphère et aux horreurs, les PJ peuvent s'approcher de cette sphère, et l'examiner de près. Ils peuvent voir qu'il s'agit d'une partie sphérique d'air lumineux. À l'intérieur de cette sphère, flotte l'image translucide d'une belle femme elfe, vêtue d'une longue robe verte qui flotte, et portant un diadème avec des pointes, apparemment endormie. Dans ses bras, elle tient délicatement un bâton de sombrepousse, poli et tâché de noir, cerclé par du fer et incrusté de petits rivets en argent. De petites particules de lumière clignotantes apparaissent continuellement sur ces bandes métalliques, et continuent lentement le long du bâton, jusqu'à ses extrémités argentées.

Si un acte d'un PJ dérange la sphère, l'elfe semble se réveiller. Si un PJ la touche, ou cherche à s'emparer de son diadème, elle fronce les sourcils, et ce PJ subit 9d6 points de dégâts (aucun jet de sauvegarde), tandis que la sphère éclairée vide son énergie en 9 éclairs claquants, tous dirigés sur le PJ en question. La sphère de lumière commence à faiblir pendant que les éclairs sont libérés, jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien : la femme elfe, le bâton et la lumière ont tous disparu.

Si un PJ essaie simplement de pénétrer dans la sphère, ou touche le bâton ou la femme, celle-ci se réveille, sourit et tend le bâton, l'offrant au PJ. Si un PJ le touche ou le tient à cet instant, la lumière et la femme s'évanouissent de manière inoffensive, mais le bâton reste.

Il s'agit d'un *bâton de foudre et tonnerre* (décrit dans le *GdM*), avec 21 charges. Les horreurs qui le gardent, s'il en reste au moment de la dissipation de la sphère, concentrent leurs attaques sur toute personne tenant le bâton. La femme elfe n'est à aucun moment solide. Elle ne parle pas, et elle et la sphère semblent ne pas être affectées par toutes les attaques de sorts ou d'objets magiques.

Salle n° 46 : La salle de lecture

> Cette pièce a un plafond qui monte en flèche. Du centre du sol à celui de ce plafond élevé, s'étend une colonne de lumière cylindrique. Au centre de cette colonne de lumière, et à environ trois hauteurs d'hommes du sol, flotte un livre ouvert. Le silence règne. Il semble ne rien y avoir d'autre dans la salle.

Le plafond de cette salle est à 27 mètres. La pièce ne contient aucun monstre tapit, ni piège caché, et est relié au Niveau Un de Montprofont (via une porte secrète menant à un escalier en colimaçon apparemment sans fin).

Cet escalier est patrouillé par une « assoiffée » de 12 striges. Elles attaquent les intrus à environ la moitié de l'escalier, faisant des cercles, et battant des ailes.

Strige (12) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 7 chaque ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Absorption de sang ; TA P ; M 8 ; PX 175 chaque.

Le haut de ces marches donne sur une pièce de 3 x 3 mètres, décrite sous l'entrée Salle n° 20 des Pièces Principales du Niveau Un ; depuis cette salle, les escaliers montent encore de 6 mètres, vers l'intérieur d'une statue située directement en 20.

Cette pièce, en bas des marches, a été surnommée « La Salle de Lecture » par les aventuriers qui l'ont visitée, et ont pu voir qu'elle renfermait un livre, mais n'ont pas osé essayer (deux fois) de s'en emparer.

Le rayonnement est un champ puissant et permanent conçu par Halaster lui-même : il défie les sorts *coquille anti-magique*, *dissipation de la magie* et les autres sorts dissipateurs inférieurs à un *souhait mineur*, absorbant les effets magiques inférieurs, sans leur permettre d'affecter la colonne de lumière ou le livre.

La colonne mesure 2 m 10 de diamètre, et le bas du livre se trouve à 5 m 70 du sol. Les PJ doivent trouver un moyen pour l'atteindre (avec des échasses, en se montant sur les épaules les uns les autres, etc.). Le vol et la lévitation magiques sont annulés par le champ dès que la personne ou l'objet qui les utilise touche ledit champ (on applique les dégâts de chute : 1d6 tous les 3 mètres), ce qui ne laisse aucune chance d'attraper le livre.

Le champ absorbe non seulement l'énergie magique, mais aussi toute la matière non vivante qu'on y introduit, magique ou non (sauf le livre lui-même). Une épée, ou une perche, est instantanément pulvérisée, et un bras tendu est immédiatement dépouillé de ses armes, anneaux, vêtements, ongles trop longs et pièces d'armure. Les PJ qui courent, sautent, ou tombent dans le champ risquent de se retrouver nus, leurs vêtements et leur équipement ayant été désintégrés en une seconde !

On ne peut pas bousculer le livre, ni le pousser ou l'éloigner du champ ; il faut l'attraper et le tirer fermement pour l'en sortir. Si une main qui le tenait le lâche à n'importe quel endroit, dans la colonne, le livre reste suspendu en l'air, à l'endroit précis où on l'a lâché ; quelqu'un qui essaie de lancer le livre s'apercevra qu'il n'a aucune vitesse, une fois qu'il l'aura lâché.

Le livre est un *grimoire de sorts infinis* (reportez-vous au *GdM* immédiatement, pour connaître les effets premiers de sa lecture sur les non-jeteurs de sorts). Il s'ouvre sur un sort de *piège de feu* (la version des prêtres). Les 25 pages restantes de cet ouvrage (gardez-en le contenu secret !) contiennent, dans l'ordre indiqué, les sorts : *bénédiction*, *respiration aquatique* (la version des magiciens), *soins des blessures légères*, *animation d'un objet*, *projectile magique*, *dissipation du mal*, *cône de froid*, *mur de brouillard*, *répulsion*, *bouche magique*, *duo-dimension*, *clair d'étoiles*, *porte de phase*, *assassin fantasmatique*, *vent divin*, *labyrinthe*, *statue*, *appel de la foudre*, *guérison des maladies*, *délivrance de la malédiction*, *guérison*, *tempête glaciale*, *saut*, *abaissement des eaux* (version des prêtres) et *esprit impénétrable*.



Salle n° 47 : Il suffisait de débloquer

Lisez ce qui suit quand les PJ approchent pour la première fois la seule porte visible de la pièce :

> Devant vous se dresse une grande porte à doubles battants, voûtée et taillée dans de la pierre grise et lisse. Les deux battants s'ajustent très bien, et n'ont aucune poignée.
>
> Vous pouvez entendre, faiblement, quelque part derrière la porte, quelqu'un (d'humain et de féminin), qui maudit, hurle, appelle Tempus à l'aide, demande que « quelqu'un » lui vienne en aide, pleurant, puis se remettant à hurler...

Les battants ne possèdent aucun gond ni poignée visible ; comment les PJ peuvent-ils les ouvrir ?

Le MD doit leur permettre de faire tout ce qui leur passe par la tête, tandis que les lamentations et les jurons continuent, de l'autre côté de la porte. Les PJ peuvent faire des poignées en enfonçant des pointes dans les battants, ou utiliser des sorts pour détruire la porte. Toutes les tentatives pour forcer l'ouverture de la porte, à l'aide d'armes ou d'outils, échouent complètement ; toutes les tentatives pour défoncer, charger, ou faire s'écrouler la porte, par la force brutale, la font tomber (voir ci-dessous).

Seul un sort de *déblocage* ouvre la porte sans encombres ; toutes les autres méthodes entraînent tôt ou tard la chute des battants, qui ne sont attachés à rien. Ils mesurent 12 mètres de haut, et vont loin quand ils tombent : il faut que tous les PJ dans une quelconque position de danger éventuel réussissent deux tests de Dextérité pour éviter de subir des dégâts.

Deux tests réussis indiquent qu'on n'a subi aucun dégât ; un test réussi signifie qu'on subit 2d4 points de dégâts dus à un « coup superficiel » ; deux tests ratés équivalent à 3d6 points de dégâts d'écrasement, et le personnage se retrouve coincé sous les battants. Il faut 55 points de Force pour remuer suffisamment la porte, et libérer des aventuriers coincés ; ceux qui sont coincés peuvent exercer la moitié de leur Force pour s'échapper. Cela prend 1d3 rounds par personne à libérer ; rappelez-vous que des monstres peuvent venir voir ce que signifie tout ce raffut !

La pièce derrière la porte est jonchée d'ossements, de tâches de sang et de vieilles armes inutiles, si rouillées qu'elles tombent en poussière quand on les prend. De vieux meubles pleins de toiles d'araignées sont renversés et empilés, affaissés en ruines pourries un peu partout.

Une incroyable odeur nauséabonde d'ordures et de décomposition saisit tous les PJ qui s'aventurent dans la pièce. Il faut que les PJ se protègent contre le Poison à -1, ou ne puissent s'empêcher d'avoir des haut-le-cœur pendant 1d4 rounds.

Juste à l'intérieur de la porte, dans une zone ronde de 3 mètres de diamètre, se trouve suspendu un piège prévu pour être utilisé contre des intrus. Effectuez secrètement un test d'Intelligence, puis de Dextérité pour les PJ. Ceux qui réussissent leur test d'Intelligence (plus ceux dont les joueurs disent au MD qu'ils regardent en l'air, ou se glissent immédiatement contre le mur le plus proche, et avancent en le longeant) effectuent leur test de Dextérité à +2. Cet ajustement peut être compensé par un autre : toutes les victimes de haut-le-cœur effectuent leur test de Dextérité à -5.

Tout PJ qui rate son test de Dextérité est pris dans le piège : un énorme filet, attaché par une corde à une poulie en hauteur. Le filet est plein de meubles cassés, fendus en éclats, et de gros morceaux de rocher. Il tombe avec fracs quand la corde est relâchée.

Les PJ qui sont directement sous le piège subissent 5d6 points de dégâts ; ceux qui sont à côté (qui ont raté leur test de Dextérité) subissent 3d4 points de dégâts dus aux échardes qui volent, et aux cailloux qui rebondissent quand le filet se brise et renverse tout son contenu dès l'impact. Dans tous les cas, il faut que les objets fragiles transportés effectuent des jets de sauvegarde ; il faut que les objets qui sont portés ou rangés dans des sacs effectuent également des jets de sauvegarde, s'ils sont sur un PJ qui est directement touché par ce piège. Les rochers de ce piège viennent du plafond ; une cavité irrégulière y trahit un vieil affaissement, ou une vieille explosion.

Les opérateurs du piège sont quatre **leucrottas**, également sources des voix (qui meurent en de lointains gémissements bruyants et sanglots étouffés, dès que les portes s'ouvrent ou s'écroulent). Elles se cachent parmi les tas de débris enchevêtrés qui jonchent la salle ; elles connaissent bien cette salle, et la traverse dans le noir à une VD de 16.

Leucrotta (4) : Int Moyenne ; AL CM ; CA 4 ; VD 18 ; DV 6 +1 ; pv 46, 44, 42, 40 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3-18 ; AS Spécial ; DS Donne des coups de pieds en battant en retraite (1d6 x2) ; TA G ; M 14 ; PX 975 chaque.

Elles ont caché leur trésor sous les tas de débris ; pour le trouver, il faut que les PJ creusent chaque tas, ce qui leur prend 3d4 rounds à chaque fois (le MD doit lancer les dés pour les monstres errants pendant ce temps).

Le trésor est, par tas :

Tas n° 1 : Une bourse qui renferme 16 pc, 22 po et 3 pe ; une *dague +1* sans autre faculté (elle ne brille pas) ; et une solide sacoche en cuir contenant six barres de négoce sembiennes (des lingots d'argent, valant chacun 25 po).

Tas n° 2 : Un coffre en bois cerclé de fer, dont la serrure a été grossièrement arrachée en deux morceaux, révélant les 206 po que le coffre contient ; un sac de toile qui renferme 56 pa ; et un tube en os qui contient un parchemin avec deux sorts de *soins des blessures graves*.

Tas n° 3 : Quatre épées longues rouillées ; une faucille plaquée argent, sous l'effet de *nitescence* ; un cimeterre, sept dagues ; une étoile du matin ; un milan en métal, cabossé, trop grand pour quelqu'un de plus petit qu'un homme de grande taille, et un marteau de guerre. Aucun de ces objets n'est magique.

Tas n° 4 : Un sac en tissu qui contient 11 carillons de Gond plutôt cabossés : de petites cloches en laiton qui renferment des pierres précieuses décoratives (valant chacune 10 po, 20 po dans une église de Gond) ; une bague en or finement travaillée, sur laquelle est enchâssé un gros rubis, encadré par deux zircons plus petits (elle vaut 6.000 po intacte) ; un coffre en fer bosselé et rouillé, la serrure détruite, qui contient deux grosses défenses d'ivoire (valant chacune 20 po), enroulées dans du velours moisi ; et un gros sac en toile qui contient 130 po, et un poisson empaillé, plutôt mangé par les mites, et monté sur une planche de bois, qui porte une plaque en laiton, avec la légende : « Celui-ci était assez petit pour ne pas briser ma ligne. Pêché au large de Mintarnne, le 5 du Flammerègne, pendant l'Année de la Lune Tombante. Halbert Maître-Cor, de la Porte de Baldur. »

Tas n° 5 : Un cor en acier plaqué or, délicatement travaillé, qui porte un enchantement, et il s'agit d'un *cor à bulles* (détaillé dans le *GdM*) ; un rubis brillant, de la taille d'un poing (valant 9.000 po, et irradiant la magie), qui est en fait un *joyau d'attaque* (détaillé dans le *GdM*) ; une sacoche en cuir renfermant 204 pe ; une masse de fantassin en acier (non magique) ; une jarre d'*onguent de Keoghtom* (pour 4 applications) ; un lingot d'or qui vaut 60 po ; une boîte en bois rudimentaire qui contient 14 pc, 26 pa, 7 po et 22 pp.

Tas n° 6 : Un petit coffre noir qui contient douze blocs d'encens à la douce senteur : huit ne sont pas magiques, deux sont des blocs d'*encens de méditation*, et deux sont des blocs d'*encens d'obsession* (ces deux sortes étant détaillées dans le *GdM*) ; un médaillon doré sur une chaîne, portant un enchantement (un *collier d'adaptation*) ; et un sac renfermant 46 pe, et une petite statuette de dragon, en ivoire, avec les mots « Fait à Calimport » gravés sur le revers de son socle.



Salle n° 48 : Le repaire de la Vipère Noire

Cet endroit est lié à l'aventure « La Vipère Noire attaque », que vous pouvez trouver dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret ; on peut l'utiliser indépendamment, comme un endroit que les PJ qui explorent le donjon viennent juste de découvrir. S'ils pillent le trésor de la Vipère, cette dernière engagera des moyens magiques pour les identifier, et cherchera à se venger…

Toutes les pièces et zones marquées du nombre 48 (sauf la caverne n° 48C) irradient une forte magie, de sorte que les PJ ne peuvent pas distinguer les pièges des objets magiques, ou des zones d'effet des sorts. Lisez ce qui suit quand les PJ tombent pour la première fois sur la porte marquée n° 48A :

> Ici, sur le mur du couloir, se trouve une curieuse porte. Elle est en pierre, sculptée en un fantastique motif de trous et de pointes piquantes. Certaines des pointes ont été cassées, et d'autres portent de vieilles taches sombres, qui ressemblent de façon suspecte à du sang. Des taches similaires marquent le sol devant la porte.
>
> Six poignées de pierre sont placées en rang, sur la porte, à environ hauteur de taille, sur une bande de pierre plate et polie. Elles sont toutes verticales, et pivotent manifestement vers la gauche ou la droite, à partir de leur extrémité la plus haute. La porte ne possède aucun trou de serrure visible.

48A : La porte irradie un enchantement. Tirer sur les poignées sans les tourner (c'est-à-dire simplement essayer de tirer sur la porte pour l'ouvrir), ou pousser la porte, ne la bougera pas : elle reste sur place, inébranlable et solide comme le roc.

Pour ouvrir la porte, il faut tourner les bonnes poignées : il faut tourner simultanément vers l'extérieur les deux poignées situées le plus vers l'intérieur (les éloigner l'une de l'autre). La porte s'ouvre dans un déclic, et on peut la tirer sans encombres, et la traverser.

Toutes les autres poignées qui sont tournées, dans n'importe quelle direction ou combinaison, laissent la porte fermée ; en plus, des fléchettes sortent de façon aléatoire des trous de la porte, pour se planter dans les corps de ceux qui tournent les mauvaises poignées (à moins qu'ils ne soient suffisamment sages pour le faire à distance ; notez qu'il faut appliquer fermement de la force pour tourner les poignées).

Une fléchette part par mauvaise poignée tournée, aucune poignée ne déclenchant plus d'une fléchette par round. Ces projectiles frappent avec un TAC0 4 (à cause de la proximité et des points de tir aléatoires), font 1d3 points de dégâts chacun, et se dissipent au bout de 1d4 +1 rounds après avoir touché quelque chose. La porte semble en avoir une quantité infinie.

La magie de la porte la rend immunisée contre les dégâts magiques de tous les sorts inférieurs au 6ème niveau. Elle peut encaisser 88 points de dégâts physiques avant de voler en morceaux, et ses sorts protecteurs lui permettent de lancer deux fléchettes sur quiconque lui porte des attaques physiques. Elle se protège contre les sorts du niveau 6 et supérieurs (comme *désintégration*) avec un bonus de +1.

Halaster est fier de cette porte, une œuvre précoce, et verra d'un mauvais œil ceux qui la détruiront ; il peut la remplacer en quelques jours, et laisser une *bouche magique* comme avertissement, après le remplacement. Si elle est détruite, une telle porte perd complètement sa magie (y compris ses munitions).

La Vipère Noire a simplement trouvé la porte, a appris le secret pour la passer sans mal, et l'a suffisamment appréciée pour établir son repaire derrière.

48B : Les PJ qui ouvrent 48A voient un cube de 3 mètres de côté, avec une porte ordinaire (fermée) dans le mur du fond. Le plafond ne se trouve qu'à 3 mètres. Cette antichambre est la pièce n° 48B.

Au moment où le poids de quelqu'un se trouve sur le sol solide mais sensible de la salle n° 48B, le sol s'écroule, donnant sur un puits de 18 mètres (6d6 points de dégâts) jusqu'à un sol de pierre, avec au fond un seul et énorme pieu en bois : un tronc d'arbre taillé en pointe. Le sol de la pièce n° 48B est monté sur des charnières placées sur les murs, et s'ouvre en quatre parties triangulaires qui restent suspendues sur les côtés de la trappe ; cette trappe se remet en place quand on ferme la porte n° 48A.

Il faut que les victimes qui tombent dans la trappe effectuent un test de Dextérité pour éviter de s'empaler sur le pieu (à moins qu'elles n'utilisent *feuille morte*, ou un autre moyen pour freiner leur descente), subissant 2d12 points de dégâts supplémentaires. Il n'y a pas moins de trois squelettes humains qui sont empalés dessus, leurs côtes étant brisées comme du petit bois. Deux autres squelettes éparpillés jonchent le sol au-dessous, lequel sol compte également 22 pc, 13 pa et 6 po, toutes éparpillées ; de même qu'un **ver charognard**.

Ver charognard (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 25 ; TAC0 17 ; #AT 8 ; Dég 1-2 ; AS Paralysie (se protéger ou paralysie de 2-12 tours) ; TA G ; M Spécial ; PX 270.

À l'intérieur de la trappe, 1 m 50 au-dessous du sol, se trouve un gros levier en pierre, sur le mur ouest. Il faut que les PJ qui tombent réussissent à la fois un test d'Intelligence et de Dextérité pour l'attraper avant qu'il ne soit trop tard. Les PJ qui connaissent l'emplacement du levier, du fait d'une expérience précédente, ne font que le test de Dextérité, avec un « bonus » de -4 au jet.

Le poids exercé sur le levier fait jaillir du mur ouest deux larges bras de soutien, en pierre, et aux extrémités émoussées, qui viennent jeter un pont sur la trappe. Au même moment, le plafond de 48B coulisse et s'ouvre, et une échelle de corde en dégringole. Ceux qui grimpent par l'échelle de corde arrivent en 48D (le MD peut ajouter du suspens en demandant un Test de Dextérité pendant l'escalade, pour éviter un long plongeon dans la trappe ouverte, mais nous vous suggérons de le faire réussir automatiquement, à moins qu'un PJ ne soit sévèrement gêné, ou en train de porter d'autres personnages).

Ceux qui, à la place, optent pour traverser le pont de 4 m 50 de large, pour aller vers la porte du mur est, trouveront cette dernière non verrouillée, avec un anneau gros et solide. Elle s'ouvre vers ceux qui la tirent et révèle 48C, une grande caverne.

48C : Il s'agit d'une grande caverne, naturelle et irrégulière, avec un sol sablonneux parsemé de gravats, venant de stalactites tombées, et par les bases coupées de nombreuses stalagmites cassées. Cette caverne possède plusieurs fissures prometteuses sur ses murs, mais aucune issue ; ces lézardes rétrécissent jusqu'à se boucher seulement au bout de quelques dizaines de centimètres.

Cette caverne est la demeure d'un reptile géant, couleur vert foncé, avec un ventre ocre, une queue équipée d'une pince, et un tronc musculeux, où reposent de nombreuses bouches garnies de crocs, entourées par huit têtes de serpents sur des pédoncules : une **thessalhydre**. Ce prédateur affamé est nourri par la Vipère Noire, mais pas souvent. Il a toujours faim, et se cache, accroupi derrière des rochers écroulés, dans le coude au nord ouest de sa tanière, jusqu'à ce que tous les aventuriers soient entrés dans la caverne (il attend jusqu'à ce que plus personne n'entre, puis se lance à l'attaque). Puis il charge pour bloquer la porte d'entrée, cherchant à emprisonner dans cette caverne autant de personnes que possible.

Les huit têtes de la thessalhydre mordent pour 1d6 points de dégâts ; si la victime rate son jet de sauvegarde contre le Poison, elle subit 1d6 points de dégâts supplémentaires. La pince de sa queue peut attraper des victimes (leur infligeant 1d12 points de dégâts), et les amener dans la bouche centrale, pour 1d20 points de dégâts supplémentaires. Les dégâts de cette bouche centrale sont augmentés par la morsure empoisonnée, qui implique 1d20 points de dégâts supplémentaires pour tout jet de sauvegarde contre le Poison raté. Il faut que les objets placés dans la bouche centrale se protègent contre les Chocs Violents et l'Acide chaque round, si on veut qu'ils résistent.



Une fois par jour, la thessalhydre peut cracher un jet de salive acide de 3 m 60 de diamètre (27 mètres de portée), qui fait 12d6 points de dégâts aux cibles (la moitié si on réussit un jet de sauvegarde contre le Poison). La thessalhydre est immunisée contre tous les poisons et acides. Les têtes de serpent sont tranchées si on leur cause plus de 12 points de dégâts (ne soustrayez pas les dégâts infligés aux têtes du total de points de vie principal du monstre), et régénèrent au bout de 12 jours. Ce redoutable adversaire ne possède aucun trésor.

Thessalomonstre, thessalhydre (1) : Int Faible ; AL N ; CA 0 ; VD 12 ; DV 12 ; pv 80 ; TAC0 9 ; #AT 1-10 ; Dég 1-6 (x8)/1-12/1-20 ; AS Acide ; DS Têtes (12 pv chaque ; pv indépendants de ceux du corps) ; TA T ; M 12 ; PX 12.000.

L'antre de la thessalhydre contient les restes d'un certain nombre de groupes d'aventuriers ; leurs os, armes et armures sont éparpillés au fond de la caverne. Les MD généreux peuvent placer des trésors (une *épée-mage* contre les *cônes de froid* ?) et des indices pour les PJ, parmi les restes de ceux qui ont échoué avant eux. On peut aussi adapter facilement les crevasses et les coins sinueux de cet antre, et créer de nouvelles entrées, et de nouveaux tunnels menant encore plus profondément dans Montprofont. Après tout, pourquoi cette thessalhydre est-elle ici, si ce n'est pour empêcher des gens de descendre ou de monter ?

48D : Il s'agit d'une salle de 9 x 9 mètres, aux murs de pierre, dans laquelle on entre par une échelle de corde (à partir de 48B), qui passe par une ouverture de 3 x 3 mètres dans son coin sud est. Son plafond se perd dans le noir (30 mètres plus haut ; les 3 derniers mètres étant sous l'effet de *ténèbres* magiques permanents).

L'échelle de corde s'arrête ici, attachée à de massifs barreaux de fer incrustés dans le mur. Aucune autre porte ou ouverture n'est visible dans cette pièce (il n'y en a d'ailleurs aucune). Au centre du mur nord, à environ 2 m 40 du sol, un bloc de pierre dépasse de façon manifeste des autres blocs. Sur le mur ouest, dans le coin où il rejoint le mur nord, une échelle en fer rigide, rouillée mais apparemment solide, s'élève du sol, jusqu'à un rebord situé 18 mètres plus haut.

Malheureusement, l'accès à l'échelle est bloqué par un humanoïde d'argile mesurant 2 m 40 de haut, qui attaque en silence tous les intrus, cherchant à arrêter tous ceux qui essaient de grimper le long de l'échelle, ou de l'éviter, pour atteindre le rebord situé au-dessus. Le **golem d'argile** combat jusqu'à la mort. Si les intrus réussissent à le dépasser, et à se rendre jusqu'à l'échelle, il s'appuie sur le bloc de pierre qui dépasse, et le pousse dans le mur. Ceci fait émettre des battements d'énergie dans l'échelle (comme ceux d'un sort de *poigne électrique*) pendant 6 rounds, infligeant 2d4 points de dégâts par round (aucune sauvegarde) à toutes les créatures qui sont en contact avec l'échelle. Le golem ignore alors les créatures qui prennent l'échelle, et se concentre sur la destruction de celles qui restent à son niveau. Il peut voir les créatures invisibles et éthérées, mais ne peut toucher que les premières.

Une fois par jour, le golem d'argile peut agir sous l'effet d'une *hâte*, pendant trois rounds, après au moins un round de combat normal. Il semble préférer la tactique consistant à attraper un aventurier en armure, et à l'utiliser comme gourdin involontaire contre ses compagnons ; considérez que le golem a 20 en Force, pour savoir ce qu'il peut soulever. Ce golem ne peut être touché que par des armes contondantes (comme des masses). Les dégâts qu'il inflige ne peuvent être guéris que par du repos, ou un sort de *guérison* lancé par un prêtre du 17ème niveau ou plus. Consultez sa fiche dans le *BM* pour connaître les effets spéciaux qu'ont certains sorts sur lui.

Les ordres du golem sont d'attaquer toutes les créatures qui entrent dans la salle, à l'exception de la Vipère Noire, ou des créatures qui l'accompagnent (et encore, seulement si la Vipère fait un geste particulier). Il continue à attaquer toutes les créatures, jusqu'à ce qu'elles quittent ce lieu, ou meurent (à partir de quoi il les lance, avec tout leur équipement, dans le lieu situé au-dessous). Le créateur du golem, un ancien soupirant de la Vipère Noire, est mort depuis longtemps ; une des premières victimes de la Vipère Noire.

Golem d'argile (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 7 ; DV 11 ; pv 50 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 3-30 ; AS Hâte pendant 3 rounds/jour ; DS Spécial ; TA G ; M 20 ; PX 8.000 chaque.

Le rebord qu'on atteint par l'échelle, est hors de portée du golem ; il n'essaie pas d'escalader le mur, ou de taper dessus pour faire tomber les PJ ; mais il leur lance tous les objets éparpillés qu'il peut, maladroitement (-3 à ses jets d'attaque).

Sur le rebord, les aventuriers trouvent une vieille épée large (non magique ; lâchée par un aventurier), et six échelles de fer identiques, sans marques, en rang, partant d'ici, et se terminant dans les ténèbres, 9 mètres plus haut. Ces échelles sont attachées au mur par d'épaisses barres de soutien, situées à chaque barreau ; ce que les grimpeurs ne savent pas, c'est que ces barres sont creuses, et contiennent des pièges.

L'échelle la plus à gauche est sûre et peut être escaladée ; toutes les autres lancent chaque round un carreau lourd d'arbalète, depuis leurs barreaux (par des points de tirs dissimulés par une illusion), un sur toute personne escaladant l'échelle, ou en contact avec elle.

Ces projectiles font 1d4 +1 points de dégâts, et touchent avec un TAC0 4. Ils terminent généralement dans l'estomac de ceux qui grimpent le long de l'échelle, mais sortent des échelles dans des angles légèrement aléatoires (d'où le TAC0 donné). Ceux qui essaient de les éviter en escaladant par l'extérieur de l'échelle, tournés par rapport à l'angle de tir, encourent toujours un risque venant des carreaux de leur échelle ; de même pour ceux qui se trouvent sur une échelle adjacente, s'ils portent un sac à dos ou une arme qui touche cette autre échelle (il faut effectuer un test de Dextérité chaque round d'escalade, si on tente une telle manœuvre, pour éviter tout contact).

Les personnages qui tentent des acrobaties pour éviter des carreaux auxquels ils s'attendent, peuvent avoir droit à un test de Dextérité ; s'il est réussi, lancez 1d6. Un résultat de 1 ou 2 indique qu'ils ont évité tout dégât au moment où le carreau sort ; un résultat entre 3 et 6 indique qu'ils subissent des dégâts normaux.

Toutes les échelles pénètrent dans des *ténèbres* magiques, après 9 mètres de montée. L'échelle « sûre » continue de grimper pendant 3 mètres, traversant un mur dans le plafond de 48D, et menant en 48E.

Les cinq « fausses » échelles ne tirent aucun carreau une fois dans les ténèbres, mais elles possèdent un autre piège, qui affecte tous les personnages qui touchent les deux derniers barreaux, ou le plafond au-dessus de l'échelle : un effet de *gravité inversée* qui fonctionne à chaque fois que quelqu'un le déclenche, en touchant l'une des zones notées ci-dessus.

Cet effet plaque les personnes (seulement celles qui sont en haut, ou sur les 3 derniers mètres de *ténèbres*) contre le plafond. Ceci ne fait que 1 point de dégât, parce qu'elles le touchent, ou en sont très proches, mais oblige à faire un test de Force pour éviter de lâcher les objets que l'on tient.

Ces personnes, et leur équipement, tombent alors le long de l'échelle, puis dépassent le rebord, pour aller s'écraser au sol, 30 mètres plus bas (pour 10d6 points de dégâts, plus un match retour avec le golem s'il n'est pas détruit ; il a droit à une attaque « gratuite » sur un des personnages tombés). Notez qu'il faut que tous les objets qui se trouvent sur les personnes qui tombent, effectuent des jets de sauvegarde contre les chutes.

Ces dangers empêchent toute créature d'utiliser sans arrêt les mauvaises échelles. Des moyens magiques, comme le *vol* ou *feuille morte*, peuvent annuler les dégâts du piège de *gravité inversée* des échelles.

48E : Il s'agit d'une chambre de 6 x 6 mètres, éclairée par une *lueur dérivante* (voir *globe lumineux*, au chapitre **Objets magiques** de ce livre). On peut voir dans ses murs nord et ouest deux portes en pierre, identiques et fermées.

À côté de la porte du mur nord, se trouve un gros coffre en bois, fermé et cerclé de fer. Par terre, devant lui, se trouvent huit sacs de toile. Il

s'agit de la cachette principale du trésor de la Vipère Noire (ne comprenant pas la « petite monnaie et l'argent de poche » quotidiens).

Cinq des sacs contiennent 200 po chacun ; un sixième sac contient 200 pa. Le septième sac renferme 200 pp, et le dernier, six coffrets en bois, quelconques et non verrouillés.

L'un de ces coffrets contient 54 chrysobéryls verts, taillés en cabochon (valant chacun 100 po). Un autre renferme 70 grenats rouge foncé, taillés en ciseaux (valant chacun 100 po). Un troisième abrite 34 grosses perles roses (valant chacune 300 po). Un quatrième comprend 18 spinelles bleu foncé, taillées en couronne (valant chacune 500 po). Le cinquième contient 8 saphirs identiques, bleu moyen, aussi gros que le poing d'un enfant (taillés en ovale, valant chacun 3.300 po, ou 30.000 l'ensemble).

Le sixième coffret ne compte qu'une seule larme de roi (détaillée dans le supplément *L'Aventure dans les Royaumes Oubliés*). Cette pierre, claire, incassable, et en forme de larme, affiche au fond une scène montrant une femme inconnue, mais à la beauté époustouflante, uniquement vêtue de ses longs cheveux, et entourant de ses bras le cou d'une licorne. Si on la vend intelligemment, on peut en tirer plus de 25000 po (peut-être jusqu'à 60.000 po).

Le coffre qui n'est pas verrouillé ne contient aucun trésor, mais possède un piège : une **grande araignée** qui attend, affamée, mais qui n'a pas de toile. Elle bondit dès l'ouverture du coffre, pour mordre la main de n'importe quel intrus (ou le visage d'un étranger en armure).

Sa morsure est empoisonnée, et il faut se protéger à +2 contre le Poison, ou subir 15 points de dégâts, avec une période de déclenchement de 10 à 30 minutes. La Vipère Noire ne la nourrit que modérément, et retire les restes qu'elle laisse.

Araignée, grande (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6, T 15 ; DV 1 +1 ; pv 7 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 ; AS Poison ; TA P ; M 7 ; PX 175.

La porte du mur ouest est verrouillée, et il n'y a aucune trace de clé (à moins que les PJ n'aient réussi à voler ou tuer la Vipère Noire, pour obtenir les clés de son complexe). Si les PJ forcent ou crochettent la porte, ils entendent trois « clic » sourds lorsque cette dernière s'ouvre. Il s'agit simplement de bruits d'avertissement, provoqués par des lamelles et ressorts métalliques placés à l'intérieur de la porte par la Vipère Noire ; mais le MD doit les décrire avec excitation, afin d'ajouter du suspens.

48F : Elle est située derrière la porte ouest de 48E, et il s'agit d'une salle de 6 x 6 mètres, éclai-



rée par une autre lueur dérivante. La pièce est décorée par une carpette en fourrure (d'ours noir) plutôt mangée par les mites, une couche basse fabriquée avec soin (du type de celles qu'on trouve dans de nombreuses villas nobles de la cité, en surface), une desserte ronde faite en houppelombre poli, sur laquelle repose trois lanternes à capuchon (et une boîte métallique à couvercle coulissant, contenant 7 autres chandelles), quatre mèches et un briquet, une couverture, et une penderie pour vêtements (une barre soutenue par deux entretoises verticales).

Chose intéressante, la penderie ne contient des habits qui ne vont qu'à un humain petit et mince (ou bien un elfe ou demi-elfe d'une taille comparable). Des habits allant de l'armure de cuir aux vêtements de cour, des guenilles de docker aux robes, manteaux et négligés de soie d'une dame raffinée. Des déguisements, sans nul doute...

Une épée longue dans son fourreau, une ceinture équipée de trois dagues rengainées, et un fouet (1d2 points de dégâts), sont également suspendus dans la penderie. Tous ces objets ont été faits avec soin, mais aucun n'est magique.

Il y a également dans cette salle deux coffres imposants, en pierre, et avec de lourds couvercles. L'un contient de la nourriture : des roues de fromage enrobées dans de la cire, de grosses miches de pain, rondes et dures, des saucisses enveloppées dans du tissu, et tout un étalage de bouteilles de vin délicat.

L'autre coffre renferme six pots d'huile (avec mèches), 12 torches et une petite jarre de pâte noire et collante (5 applications de somnifère, les victimes s'endorment au bout de 1-2 rounds si elles ratent un jet de sauvegarde contre le Poison à -3, un tel sommeil dure 1d4 +1 tours ; chaque application ne sert que pour une attaque). Si des PJ plus que téméraires ne goûtent ne serait-ce que le plus minuscule morceau de pâte, ils sentent un engourdissement qui se répand à travers leur langue, puis ils s'endorment 2 rounds après, pendant 1d4 rounds.

48G : Elle se trouve derrière la porte nord de 48E. La porte est également verrouillée, et il n'y a pas la clé. Cette pièce mesure 6 x 6 mètres, mais est noire et vide ; oh ! excepté les bras squelettiques et le crâne flottant, tout vert brillant, qui font face aux intrus.

C'est tout ce qu'il reste de Nester, jadis l'un des apprentis d'Halaster. Tout ce complexe, qui était autrefois sa forteresse, a été repris par la Vipère Noire (dont la demeure secrète se trouve en 48F).

Nester a essayé de devenir une liche, et a réussi... en partie. Il est devenu un mort-vivant, mais il a énormément amoché ses sorts. Il a la forme d'une **liche**, mais il a obtenu des pouvoirs légèrement différents. Son phylactère s'est désintégré il y a des années, et son corps suit lentement.

Nester est repoussé comme un mort-vivant « spécial », sauvegarde comme de son vivant (M20), et conserve toute son Intelligence démente (18), ainsi que ses pouvoirs de jeteur de sorts. Il peut utiliser *détection de l'invisibilité*, *lévitation* et *ESP* à volonté. Son toucher affecte les êtres vivants comme un sort de *toucher glacial*, mais fait fuir les morts-vivants pendant 20 + 1d4 rounds, s'ils ratent une sauvegarde contre les sorts.

Nester n'est pas affecté par le poison, la paralysie, les sorts de *charme*, *sommeil*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid ; il subit 2d4 points de dégâts par flacon d'eau bénite qui le touche. Le feu lui inflige des dégâts normaux, de même que les armes tranchantes (mais Nester ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou supérieures).

Il porte toujours un *anneau de commande des élémentaux d'air* (il l'utilise pour voler, donnant de la mobilité à ce qui lui reste de corps), et un *anneau de protection +3*. Ses sorts sont comme suit (5, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2) : *projectile magique* x5 ; *cécité*, *connaissance des alignements*, *localisation d'un objet*, *pyrotechnie*, *nuage puant* ; *dissipation de la magie* x3, *immobilisation des personnes*, *éclair* ; *affaiblissement* x3, *métamorphose d'autrui*, *œil du magicien* ; *animation des morts*, *main d'interposition de Bigby*, *débilité mentale* x2, *mur de force* ; *coquille anti-magique*, *chaîne d'éclairs*, *sort de mort*, *désintégration* ; *contrôle des morts-vivants*, *boule de feu à retardement*, *cage de force* ; *fragilité de cristal* et *ennemi subconscient*.

Nester, liche (unique) : Int 18 ; AL CM ; CA –1 ; VD 12 ; DV 4 +4 ; pv 32 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 1d4 + toucher glacial (mains), ou par sort ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 20 ; PX 4.000.

Nester est un vestige aigri et fou de ce qu'il était de son vivant, et il prend aujourd'hui plaisir à détruire et tuer, obtenir et manipuler de la magie nouvelle, et accompagner la Vipère Noire (qu'on ne peut le persuader de trahir ou d'attaquer). Il poursuit les intrus à travers ce complexe, mais pas au-delà de 48A.



Le trésor de Nester se compose de son livre de sorts, d'un *collier de projectiles*, d'un *anneau de marche des ondes* et de 425 pp. Ces trésors sont enfermés dans un coffre qu'on trouve sous une trappe secrète, dans le sol. Le livre de sort de Nester contient tous les sorts qu'il a mémorisés, plus 1d20 sorts supplémentaires déterminés par le MD.

Salle n° 49 : Le tombeau du Seigneur Hund

Renseignements pour le MD :

Nous donnons les renseignements suivants pour aider le MD à concevoir des aventures à suivre, et à répondre aux questions et recherches des PJ ; les PJ natifs d'Eauprofonde ont 80 % de chances de connaître quelque chose au sujet de ce récit ; 94 % s'ils ont eux-mêmes des origines nobles.

Hund Gant de la Câute était un excentrique, novice dans la science nécromantique. En plusieurs occasions, il a essayé de se faire construire un tombeau pour son propre usage final, et selon ses précisions, dans la Cité des Morts. Comme ces précisions comprenaient la création de morts-vivants, les Seigneurs ont régulièrement anticipé ses gestes, et lui ont interdit de telles pratiques.

À la fin, le Seigneur Hund prit connaissance d'un portail à double sens menant dans les célèbres profondeurs de Montprofont ; un ancien portail qui avait été découvert par les fils aventureux de la noble famille Eltorchul. Le Seigneur Hund paya généreusement l'un de ces hommes, afin qu'il lui montre le portail, et utilisa rapidement ce dernier pour convoyer des ouvriers et des mages embauchés dans les profondeurs, pour qu'ils modifient les passages et pièces qui existaient pour en faire le tombeau qu'il souhaitait.

Quand la tâche fut achevée, le Seigneur Hund tua la plupart de ses ouvriers, et les morts-vivants dont il avait besoin furent créés à partir de leurs cadavres. Il piégea également le noble Eltorchul dans un destin semblable, protégeant encore plus le secret de sa tombe.

Fous de rage, les frères du jeune noble attaquèrent le repaire souterrain du Seigneur Hund, mais furent repoussés par les puissants monstres qui le défendaient. Ils répliquèrent en embauchant des mages pour détruire le portail, emprisonnant le Seigneur Hund sous terre (toutes les traces du portail ont aujourd'hui disparu).

Puis ils pillèrent sa villa lors d'un raid nocturne et discret, emportant sa fille, et beaucoup de ses richesses. En fin de compte, l'un d'eux se maria avec la fille de Hund, ils vécurent heureux, et eurent beaucoup d'enfants. La famille Gant de la Câute était secrètement heureuse de la disparition de l'inquiétant et étrange Hund.

Le Seigneur Hund était lui-même assez satisfait. Ce que ses ennemis ne savaient pas, c'est qu'il devint une momie, au moyen d'un procédé secret (et très coûteux), qu'opéra un mage de Calimshan qu'il avait embauché. Il rôde toujours dans sa tombe, dans les profondeurs, se délectant des souffrances et de la mort des intrus...

On entre dans le complexe du tombeau par une porte de pierre cassée, qui se trouve par terre, en mille morceaux. Les créatures de taille humaine peuvent aisément passer par l'ouverture, pour se rendre en 49A.

49A : La chambre d'entrée

Quand les PJ entrent en 49A pour la première fois, lisez-leur ce qui suit :

Cette salle est faiblement éclairée par un rayonnement régulier et sinistre, qui émane du sol ; ou plutôt d'une sorte de lichen, craquant sous vos pas, qui sécrète une lueur rouge terne et constante. Le plafond voûté de cette salle repose sur une seule colonne, qui se tient au centre de la pièce. Des tapisseries noires, en lambeaux et pourries sont pendues partout, sur les murs.

Il n'y a aucun meuble dans la pièce. Vous remarquez une grosse pierre, avec un gros anneau de métal enfoncé sur le dessus, par terre, juste devant la colonne. Puis vous voyez une inscription sur la colonne elle-même. Tout est calme et silencieux.

Cette pièce mesure 9 x 9 mètres ; son plafond voûté atteint 9 mètres au plus haut. L'inscription de la colonne est en thorass, et elle dit :

Ici repose le Seigneur Hund Gant de Câute
Qui de son vivant fut plus puissant que certains ne surent
Grand guerrier, bon ami
Prenez garde à ne pas finir comme lui.

La plus solide des tapisseries en lambeaux, à l'autre bout de la pièce par rapport à l'entrée, est en fait un **manteleur**. Il attend que les intrus l'époussettent ou l'examinent, puis passe à l'attaque. Derrière lui se trouve une porte fermée, mais pas à clef, menant en 49B.

La première attaque du manteleur est de s'envoler vers un PJ, et si son attaque est réussie, d'envelopper ce PJ, et de le mordre automatiquement pour un total de points de dégâts égal à la CA de la victime + 1d4. Il utilise sa queue en forme de fouet pour combattre les autres pendant ce temps. Sa queue a une CA 1, et on peut la trancher en lui infligeant 16 points de dégâts. Les attaques portées contre le manteleur sont réparties pour moitié contre le manteleur et contre la victime emprisonnée, sauf les sorts à zones d'effets : ceux-ci font leurs dégâts normaux aux deux cibles.

Le manteleur gémit tous les rounds où il ne mord pas (ce qui provoque l'un des effets suivants) :

— un « malaise engourdissant » d'une portée de 24 mètres, qui donne -2 aux jets d'attaques et de dégâts des adversaires, puis cause en plus une transe paralysante après 6 rounds consécutifs ;
— un sort de *terreur* de 9 mètres de portée (sauvegarde contre les Sorts, ou fuite pendant 2 rounds) ;
— les PJ souffrent de nausées et de faiblesse (ils sont incapables d'agir pendant 1d4 +1 rounds) dans une zone conique de 9 mètres de long, et 6 mètres de large à son extrémité ;
— un sort d'*immobilisation des personnes* (une seule cible, 9 mètres de portée, 5 rounds de durée).

On peut combattre tous ces effets en lançant un sort de *neutralisation du poison* sur la victime.

Le manteleur peut utiliser une *manipulation des ombres* (façonner des images avec les ombres) pour déconcerter ses agresseurs, améliorant sa CA jusqu'à 1, ou créant 1d4 +2 images miroirs de lui-même. Ce dernier effet est son préféré : il éloigne les attaques, et le manteleur espère obliger les jeteurs de sorts à gâcher des sorts en faisant apparaître des doubles de lui-même sur toutes les tapisseries ! Un sort de *lumière* lancé sur le manteleur l'empêche d'utiliser ce pouvoir de *manipulation des ombres*.

Manteleur (1) : Int Élevée ; AL CN ; CA 3 (1) ; VD 1, V 15 (D) ; DV 6 ; pv 39 ; TAC0 13 ; #AT 2 + spécial ; Dég 1-6/1-6 (queue)/ + spécial ; AS Plainte ; DS Déplacement dans l'ombre ; TA G ; M 14 ; PX 1.400.

Si les PJ soulèvent la trappe (un bloc de pierre qui sort directement, grâce à un anneau), ils libèrent du puits situé sous la trappe une « horreur noire » qui sert de gardien (une **bête ténébrante**). La bête ténébrante est une créature noire et ailée, qui ressemble à un croisement entre un ptérodactyle et une wiverne, avec des yeux rouge feu. Elle attaque immédiatement.





Bête ténébrante (1) : Int Semi ; AL NM ; CA 4 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 5 +5 ; pv 40 ; TAC0 15 (19 au sol) ; #AT 3 ou 5 ; Dég 1-4/1-4/3-12 ; AS Griffes postérieures (durant les attaques aériennes) 1-4/1-4 ; DS Immunisée contre le contrôle de l'esprit ; RM 25 % ; TA M ; M 11 ; PX 975.

Au fond du puits se trouvent des ossements humains (les restes enchevêtrés de six squelettes), des pièces éparpillées (3 pc, 5 pa et 12 po), quatre cimeterres et deux épées longues rouillés, une étoile du matin et huit dagues, ainsi que deux **arcanobions**, qui sortent en se tortillant des orbites de l'un des crânes, et vont sur quelqu'un qui se trouve en bas du puits, espérant trouver de la nourriture. Ils ne sont pas découverts avant que l'explorateur n'atteigne le fond du puits ; le MD doit alors appliquer les chances habituelles pour les détecter.

Arcanobion (2) : Int Aucune ; AL N ; CA 2 ; VD 12, F 3 ; DV 1/4 ; pv 2 chaque ; TAC0 20 ; #AT Néant ; Dég Néant ; AS Mange les matériaux imprimés (livres de sorts, parchemins) ; TA Mi ; PX 15 chaque.

Après que les PJ soit sortis de cette pièce, un **golem de pierre** y entre (voir ci-dessous).

49B : L'antichambre

Cette pièce est un placard de 3 x 3 mètres, dont les murs sont garnis d'étagères. Le mur le long de la porte d'entrée contient une autre porte de pierre, simple, mais verrouillée. Un crâne humain se trouve par terre ; et les étagères de la pièce comptent de nombreux crânes, mains squelettiques, et autres ossements humains étranges.

Si on ouvre la porte à l'intérieur de cette pièce, la porte d'entrée se ferme en même temps (leurs gonds sont reliés par des tiges placées dans les murs). Si on l'ouvre assez pour que quelqu'un s'y glisse et passe dans le noir, de l'autre côté (n° 49C), trois stimuli magiques se déclenchent :

- Tous les crânes s'animent : ils se dressent, se tournent pour faire face aux intrus et poussent des hurlements. Ce son sinistre est en fait un sort de *bouche magique*, lancé sur le plafond, et n'a aucun effet magique particulier.

- Au même moment, les mains squelettiques bondissent pour attaquer les intrus. Il s'agit de 26 **griffes rampantes**, et elles poursuivent les PJ à travers tout le tombeau (jusqu'à la porte d'entrée cassée de 49A).

Griffe rampante (26) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 ; DV 2-4 pv ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA Mi ; M 19 ; PX 35.

- Un **golem de pierre** émerge du mur de 49A ; il sort littéralement du mur.
  Mis à part cette arrivée spectaculaire, ce golem est « normal », il est immunisé contre toutes les armes inférieures aux armes magiques +2, et il peut lancer un sort de *lenteur* (3 mètres de portée, une seule victime) tous les deux rounds. Le golem reste en 49A, attendant le retour de ceux qui ont ouvert la porte donnant sur 49C. Le golem attaque quiconque entre en 49A.

Golem de pierre (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 5 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 60 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 3-24 (3d8) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA G ; M 20 ; PX 10.000.

49C : La chambre intérieure

Il s'agit d'une grande pièce (24 x 15 mètres, et 12 mètres de haut) peuplée de statues de pierre. On y entre par 49B, et sa seule sortie visible est une porte à doubles battants de 6 mètres de haut et 3 de large, faite dans une pierre quelconque, et située tout au bout de la pièce. Cette porte est fermée et encadrée par deux statues de 6 mètres de haut, représentant des guerriers en armure. Vingt-six autres statues (hautes entre 2 m 70 et 3 mètres) de guerriers en armure se tiennent dans la pièce, formant des petits groupes aléatoires.

Quand des intrus vivants dépassent le centre de la salle (12 mètres), six des statues s'animent, se déplaçant silencieusement pour attaquer tous les intrus. Il s'agit des six plus proches de la porte de 49B, et elles se trouvent derrière le PJ qui déclenche leur activation (et peut-être derrière les autres compagnons de ce PJ). Il s'agit en fait de **zombis monstres :** des ogres morts-vivants qui portent des plates de pierre en guise d'« armure ».

Ces zombis portent de lourdes armes de pierre, qui s'effritent dans leurs mains, et ils n'ont aucun trésor.

Zombi monstre, ogre (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 46, 44, 42, 40, 39, 36 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 4-16 ; DS Immunisé contre les sorts de *sommeil*, *charme*, *immobilisation* et ceux basés sur le froid, le poison et la mort magique ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial ; PX 650 chaque.

Si un être vivant quelconque s'approche dans un rayon de 6 mètres de la porte à doubles battants, située tout au bout de la salle, les deux statues de guerriers (qui sont mécaniques, pas magiques) tendent les bras, tirent sur les battants, et les ouvrent en grand, puis montre l'ouverture ; d'où une **âme-en-peine** sort en volant, et rentre en 49C pour attaquer les intrus.

Elle ne possède aucun trésor, et attaque les intrus, malgré la lumière brillante, tant qu'ils sont en 49C ou plus loin (plus profondément dans le tombeau). Quand on la réduit à 6 points de vie, ou moins, ou qu'on la repousse, elle cherche à s'échapper en dépassant les PJ, pour aller dans la plus grande zone du donjon, hors du complexe du tombeau.

Âme-en-peine (1) : Int Haute ; AL LM ; CA 4 ; VD 12, V 24 (B) ; DV 5 +3 ; pv 37 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-6 + spécial ; AS Absorption d'énergie ; DS Arme en argent, +1 ou supérieure pour être touché ; TA M ; M 15 ; PX 3.000.



49D : Le hall

Il s'agit d'un hall de 3 mètres de large et 24 de long. La porte à doubles battants donne sur une zone de 3 mètres de profondeur, aux murs diagonaux, qui se rétrécit jusqu'à donner ce couloir, et s'étire dans le noir. Le couloir se termine sur une porte en pierre qui porte le bas-relief d'un crâne souriant.

Tous les 3 mètres que les PJ progressent dans ce hall, une volée de 2 carreaux d'arbalètes lourds (TAC0 10, dégâts 1d4 +1) est tirée depuis les yeux ou la bouche du crâne, touchant une cible aléatoire parmi ceux qui sont dans le couloir. Ces volées de carreaux (qui ne se déclenchent que tous les 3 mètres de progression, et non pas par personnage qui avance) sont un piège mécanique. Ceux qui sont capables de grimper au plafond y trouvent des poignées discrètes, permettant de traverser le couloir (pour les personnes fortes ; il faut se pendre par un bras, puis avancer une main après l'autre). Il faut effectuer des tests de Force tous les 3 mètres de progression, si on utilise cette méthode pour traverser le couloir. Les PJ qui volent, ou qui évitent tout contact avec le sol, évitent tous ces tracas.

Les PJ qui rampent ou se baissent pour éviter les projectiles d'arbalète, découvrent que, bien que la première section de 3 mètres du sol soit solide, les 3 mètres suivants, extrêmement polis et glissants, pivotent sur des charnières. Les personnages ont besoin de réussir un test de Dextérité pour s'agripper, ou rebondir sur une section avant qu'elle ne bascule. Les tests ratés entraînent une chute de 3 mètres dans une fosse, audessous.

La première fosse mesure 3 x 3 mètres, et 2 m 70 de profondeur. Ses murs et son sol sont recouverts par un **limon vert**. Ce limon vert commence à affecter les créatures immédiatement, les réduisant, ainsi que leur équipement, en limon vert au bout de 1d4 rounds.

Vases, limons et gelées, limon vert (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 0 ; DV 2 ; pv 16 ; TAC0 19 ; #AT 0 ; Dég Néant ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA P ; M 10 ; PX 120.

Il y a également d'autres trappes le long de ce couloir, au bout de 12 et 18 mètres, et elles peuvent être inoffensives ou non (au choix du MD). Le MD peut trouver diverses trappes dans la fiche « Trappes » incluse dans ce coffret.

Les 3 derniers mètres du sol sont solides, mais la porte avec le crâne en bas-relief ne s'ouvre pas (elle est fausse). Toute tentative pour l'ouvrir fait glisser un panneau dans le plafond, et sept **striges squelettiques** en sortent.

Ces striges (entièrement décrites au chapitre **Guide des monstres** du livret de ce coffret intitulé *Aventures dans Montprofont*) sont des morts-vivants. Elles ne peuvent pas absorber du sang, mais leurs trompes infligent des dégâts comme ceux d'une *lame sanglante* : 1 à 3 points par coup, plus un point de vie supplémentaire par blessure infligée par cette strige. Ces blessures restent, absorbant 1 point de vie/round, jusqu'à ce que 10 rounds se soient écoulés, ou que l'on bande la blessure). On ne peut pas les soigner par *régénération*, ou tout autre moyen magique inférieur à un *souhait*. Toutes les tentatives pour repousser ou dissiper les striges quand elles sont dans une partie du tombeau, échouent ; elles poursuivent les aventuriers dans tout le donjon, et peuvent être repoussées ailleurs par des prêtres, comme s'il s'agissait d'ombres.

Strige squelettique (7) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 9 chaque ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Infection ; TA P ; M 20 ; PX 175 chaque.

Le recoin derrière le panneau d'où les striges sont sorties, se trouve au-dessus de la fin de la partie solide du sol du couloir, et c'est un endroit de 2 m 40 x 2 m 40, taillé dans la pierre, qui mesure 1 m 80 de haut, et qui offre une admirable cachette une fois que le panneau est remis en place. On peut facilement ouvrir ce panneau, soit du recoin, soit du couloir. Une fois fermé, il donne aux personnes dans le recoin de minuscules judas pour voir dans les 12 mètres avoisinants du couloir, ou pour utiliser une charge de baguette, du gaz, un sort en pointant le doigt, une sarbacane, ou toute autre attaque ne nécessitant qu'une petite ouverture. Ce trou en pente permet aussi à ceux qui sont dans le couloir de voir à travers le panneau s'il y a de la lumière dans le recoin, depuis une distance de 12 mètres. Quand les PJ le découvrent pour la première fois, ce recoin est vide, sans trésor ni débris.

La « vraie » porte qui permet d'aller plus loin que ce couloir est une porte secrète, sur la droite (sur les 3 derniers mètres du mur). Elle mène au tombeau lui-même (n° 49F). Une porte secrète sur les 3 derniers mètres du mur de gauche, mène en 49E.

49E : La chambre des squelettes

Il s'agit d'une pièce de 12 x 12 mètres, dont l'entrée est un demi-cercle de 5 mètres de rayon, irradiant depuis la porte, pour former une zone continuelle et permanente de *ténèbres, rayon de 5 mètres*. On ne peut pas l'annuler ou le dissiper par un moyen inférieur à un *souhait mineur*.

Cette pièce est pleine de **squelettes** ordinaires, qui attaquent dès qu'un PJ entre. Il y en a 28, et l'un d'eux est armé d'une *épée courte d'acuité +1* (détaillée dans le *GdM*). Toute tentative pour repousser ou dissiper ces squelettes dans cette salle échoue.

Squelette (28) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 (x27), 18 (x1) ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte), 2-7 (*épée courte d'acuité +1*) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 65 chaque.

Il y a un coffre en bois, cerclé de fer, dans un coin de cette salle, mais il n'est pas fermé à clef, et vide.

49F : Le tombeau du Seigneur Hund

Les PJ entrent dans une salle qui contient un sarcophage ouvert, une bière de pierre dressée, avec un lit à baldaquin dessus, et une silhouette flétrie, à la peau brune, assise à un bureau, en train de lire à la lumière d'un *globe lumineux*. La chambre toute entière sent fortement et profondément le mal, et les sources de lumières qu'on y amène faiblissent en une lueur terne, rouge ou ambrée.

La silhouette est celle du Seigneur Hund, aujourd'hui devenu une **momie**. Hund relit (pour la 706ème fois) un vieux livre de colportage sur l'histoire d'Eauprofonde, trouvé sur un cadavre, dans Montprofont, durant l'une de ses « chasses », il y a longtemps. Il lui tarde d'obtenir de nouvelles lectures, et il en demande à n'importe quel PJ. S'ils n'ont pas envie d'en échanger contre un des trésors de Hund (il propose de l'argent, mais pas des objets magiques), il essaie de leur prendre.

À part la contemplation et la lecture, il aime un bon combat. Guerrier du 12ème niveau de son vivant, il garde ses anciens points de vie et capacités de combat, et il manie une *épée-mage* (décrite au chapitre **Objets magiques**) immunisée contre les sorts de *boule de feu*. Hund porte un *anneau de résistance au feu* et un *anneau de régénération vampirique* spécialement fait pour sa condition de mort-vivant uniquement ; sur des créatures vivantes, l'anneau fait perdre autant de points de vie que les dégâts qui viennent d'être infligés. Hund aime se battre, et il raille, questionne et se moque des aventuriers sans arrêt pendant qu'il se bat.

Les mages embauchés par le Seigneur Hund sont morts depuis longtemps. Il possède cependant six servantes squelettes ; il en avait naguère neuf, mais son amour du combat lui a fait détruire les autres, au fil des ans, leurs os brisés éclatés étant entassés dans son propre sarcophage inutilisé. Les servantes survivantes ressemblent à des **squelettes** aux cheveux longs, vêtus de façon grotesque dans des robes pourries. Elles obéissent silencieusement à tous les ordres de Hund, y compris ceux d'attaquer les intrus.

Deux sont sur le lit, l'une est allongée dans le sarcophage, et les trois autres sont à genoux, au pied de Hund. Si Hund ordonne une attaque, les deux servantes du lit se lèvent, lançant chacune une flasque d'*huile des feux ardents* sur les intrus,



et elles se rapprochent d'eux un round plus tard, après que les flammes se soient éteintes. Le squelette du sarcophage se redresse et lance quelques armes de Hund, rangées dans le cercueil, dans cet ordre (une par round) : un marteau de guerre (1d4 +1) ; une hachette (1d6) ; un javelot (1d6) ; 3 fléchettes (1d3 chacune) ; 2 dagues (1d4 chacune) ; une lance (1d6) ; un cimeterre (même portée qu'un gourdin, 1d6 points de dégâts à cause de l'attaque maladroite) ; une étoile du matin (2d4-1 points de dégâts, même portée qu'un gourdin).

On ne peut repousser ou dissiper aucun mort-vivant dans cette chambre, à cause des sorts puissants qui se trouvent dans les murs eux-mêmes. Ces sorts causent également la sensation de mal, et l'affaiblissement des lumières. La régénération des morts-vivants, 1 point de vie/tour, est un autre des effets nécromantiques mortels du tombeau du Seigneur Hund. À cause de ces sorts, tout ce qui est dans cette pièce irradie fortement le mal et la magie. Ils garantissent également à Hund, et à ses servantes, qu'ils se relèveront après avoir été « détruits », à moins qu'on ne prenne des précautions (minutieuses et laissées à la discrétion du MD ; bien sûr, des PJ malins peuvent utiliser le moyen le plus direct : traîner tous les restes hors de cette salle).

Seigneur Hund, momie (1) : Int 15 ; AL LM ; CA 3 ; VD 9 ; DV G12 ; pv 110 ; TAC0 9 ; #AT 3/2 ; Dég 1-12 + maladie, ou par arme : 1-8 (*épée-mage*/épée longue) ; AS Terreur (sauvegarde contre les Sorts ou paralysie pendant 1d4 rounds), maladie ; DS Spécial ; TA M ; M 15 ; PX 4.500.

Squelette (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 (x27), 18 (x1) ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 65 chaque.

Le sarcophage ne contient que des os, des armes et un squelette (comme indiqué ci-dessus). Hund est assis à un bureau en bois, sur un tabouret. Caché sous son bureau (glissé dans des trous des entretoises du dessous), se trouve une *baguette d'extinction*, que Hund utilise contre les feux magiques contre lesquels sa magie ne le protège pas. Elle n'a plus que 7 charges, et tombe en poussière une fois la dernière charge utilisée.

Le lit se trouve sur une estrade de pierre, précédée de 7 marches. Chaque marche, gravée de runes, agit comme un *toucher glacial* sur les êtres vivants (absorbant leur énergie vitale pour alimenter les sorts de la salle). Ces marches n'ont aucun effet sur les morts-vivants ; les êtres vivants ont droit à un jet de sauvegarde (comme pour le sort, ou ils peuvent en éviter les effets directement en volant, ou en sautant par-dessus les marches (des bottes épaisses, et autres choses de ce genre ne protègent pas contre cet effet). Le lit absorbe également les sorts lancés dans sa zone (ce qui peut faire croire aux PJ que le « tyrannœil » est réel…).

Le lit lui-même, est décoré de sculptures, possède quatre colonnes avec un baldaquin noir au-dessus, d'épaisses couvertures en fourrure noire (pourries et moisies), et une plinthe noire au-dessous. Il a l'air très défoncé : rien d'étonnant, puisque son armature est en fait un **squelette monstre** d'ours-hibou étendu, qui peut étreindre tout être vivant se trouvant dans ou sur le lit, infligeant 2 à 16 points de dégâts. Autrement, il ne bouge pas, sauf pour se défendre en cas d'attaque.

Squelette monstre (ours-hibou) (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 33 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-6/1-6/2-12 ; AS Étreinte (voir BM, « Ours-hibou ») ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 650.

Le baldaquin du lit s'affaisse de façon suspecte en son centre, comme s'il supportait un gros poids ; et il y en a un en fait : deux cadavres d'aventuriers en train de pourrir ; Hund les garde ici pour son plaisir. Il espère que l'exposition à la magie de la pièce finira par en faire des morts-vivants : des zombis ou des squelettes qu'il pourra contrôler ! Qu'il ait tort ou raison, ce ne sont toujours pas des morts-vivants. Le Seigneur Hund se tient toujours au moins à 6 mètres du lit.

Sous le lit, les aventuriers curieux ne trouvent rien de caché par les plinthes, sinon une trappe, d'où sort le corps sphérique et les pédoncules oculaires gesticulants d'un — tyrannœil !

Ce « tyrannœil » est en fait une **spore gazeuse** attachée, qui explose si on lui inflige des dégâts, avec les effets classiques : 6d6 points de dégâts d'explosion, 6 mètres de portée ; 3d6 points de dégâts si l'on réussit une sauvegarde contre les Baguettes. Même sans l'explosion, le contact avec la peau exposée d'une victime peut tuer la spore, mais infecter la victime : il faut lui lancer un sort de *guérison des maladies*, ou elle mourra au bout de 24 heures, faisant germer 2d4 nouvelles spores gazeuses, à cause de l'infestation des spores.

Fongus, spore gazeuse (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 3 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Infestation de spores ; AS Explosion, infestation ; TA M ; M 8 ; PX 120.

Si la spore gazeuse explose, les os de l'ours-hibou et de toutes les servantes squelettiques sur le lit volent dans la salle, comme autant d'éclats d'os : chaque PJ est touché par 4 éclats, avec un TAC0 10, pour 1d4 +1 points de dégâts par éclat. Un grand nombre de chauves-souris momifiées tombent alors du plafond noir et invisible (situé à 15 mètres), comme une pluie sèche et légèrement bruyante de projectiles inoffensifs, et le lit s'écroule. Les colonnes du lit se fendent, révélant leurs compartiments secrets (si les PJ ne les avaient pas déjà trouvés).

La spore gazeuse flotte dans une fosse de 18 mètres de profondeur, dont le fond est jonché d'ordures. Si les PJ sont dans le besoin, un gentil MD peut choisir d'inclure un parchemin de sort utile, ou une *potion de grands soins* parmi ces débris ; les MD cruels (et Halaster) pourraient même en faire un endroit pour une nouvelle rencontre !

Les quatre colonnes de bois sombre possèdent chacune un compartiment secret, caché parmi les sculptures grossières qui décorent leur surface. Un compartiment est vide, un autre contient une clef, et les deux derniers contiennent des fioles de verre avec des pierres précieuses dedans.

La première fiole contient des gemmes ordinaires : 12 opales noires (taillées en couronne et à facettes, vert foncé avec des marbrures noires, et des taches dorées, valant chacune 1.000 po).

La deuxième fiole de verre contient en fait quatre *pierres ioniques* (voir le *GdM*) qui n'exhibent leurs pouvoirs qu'une fois retirées du lit et de l'estrade. Il s'agit de :

— une fuselée claire (fait subsister une personne sans eau ni nourriture) ;
— une fuselée irisée (fait subsister une personne sans air) ;
— une ellipsoïde blanc perle (régénère 1 point de vie/tour) ;
— un prisme rose cendré (offre une protection de +1).

La clef est une chose longue, noire et en fer lourd. Elle va dans une serrure située dans une crevasse entre deux blocs de pierre dans le mur, juste à l'intérieur de la porte d'entrée. Le tombeau partage ce mur avec le piège de l'arbalète derrière le crâne souriant, sur la fausse porte du couloir. En utilisant la clef, les PJ peuvent ouvrir une porte secrète dans le mur. Ceci permet d'accéder au mécanisme de l'arbalète, pour la recharger (42 carreaux lourds de rechange se trouvent ici).

Sous le mécanisme, un emplacement ouvert contient un gros coffre, et deux lances empoisonnées, montées sur ressort (pointant vers la porte). Les lances attaqueront avec un TAC0 8, et feront 1d6 points de dégâts physiques, plus les effets du poison : Type D, injecté, temps de déclenchement de 1-2 minutes, 30 points de dégâts si la sauvegarde est ratée, 2 à 12 si elle est réussie ; ce poison est une substance noire et gluante, et ne dure que pour 1 attaque.

Les lances ne partent que si l'on force ou crochette la porte (y compris par des moyens magiques), pas si on l'ouvre avec la clef. Il y a, bien sûr, une exception : si l'on touche une lance, l'autre pivote et part immanquablement (elle ne peut pas rater !) sur celui qui touche la première lance.

Le coffre non verrouillé contient le trésor accumulé par le Seigneur Hund, dans 6 sacs en tissu, et un assortiment d'armes et d'objets.

- Un sac contient 100 pp.
- Deux sacs contiennent chacun 100 po.
- Un sac renferme 100 pe.
- Un sac contient 100 « toals » aquafondiens : les anciennes pièces de négoce dorées et énormes, aujourd'hui remplacées par les « toals » en laiton, qui valent beaucoup moins.

  Un côté de chaque pièce est plaqué en électrum bleu et irisé, et affiche un croissant de lune. L'autre côté est couleur or, et affiche neuf étoiles autour d'une caravelle qui vogue. La pièce mesure environ 7,5 centimètres de diamètre.

  Chaque « toal » a une valeur marchande de 3 po (sur tout Féerune), et de 5 po pour un natif d'Eauprofonde. Les citoyens de cette ville les considèrent comme des pièces porte-bonheur, et essaient de les conserver, leur donnant de plus en plus de valeur à mesure qu'elles se raréfient. Dans les familles riches, les jeunes garçons et filles qui atteignent leur majorité s'en voit offrir une, afin qu'elle leur porte chance dans la vie.

- Un sac contient dix barres de négoce, de vieille confection aquafondienne. Ces lingots d'argent ont une valeur marchande de 25 po, et sont marqués d'un poinçon de neuf étoiles qui entourent un bateau.
- Un bouclier +3 repose contre le dos du coffre, enroulé dans de la toile d'emballage.
- Une *épée large +2, tueuse de géants*, repose au fond du coffre, dans son fourreau.

Salle n° 50 : Le boudoir noir

On peut atteindre cet endroit par l'escalier qui descend du Niveau Un (Salle n° 8B), qui mène, via un téléporteur, directement devant la porte, à l'intérieur de la chambre. En arrivant, les PJ trouvent la scène suivante :



> Vous voyez une porte en pierre noire, fermée, marquée d'une rune blanche ou d'un sceau: une main humaine ouverte, la paume vers l'extérieur. Son pouce pointe vers le côté, et ses doigts sont regroupés, pointant droit devant. La main se trouve au centre d'un cercle, avec des lignes blanches qui s'étendent depuis le pouce, le majeur et l'auriculaire, pour rejoindre le cercle.

La porte n'est pas fermée à clé, et elle mène à une alcôve pâle, séparée de la plus grande pièce, qui se trouve derrière, par des rideaux. À travers ces rideaux, on peut voir les flammes calmes de lampes à bougies. Il y a une senteur musquée d'encens, faible, mais qui se répand partout.

La pièce derrière l'alcôve est un boudoir luxueux et chaleureux, avec un tapis épais sur le sol, des coussins épais et moelleux éparpillés par terre, et des lampes à bougies en laiton, suspendues à des chaînes. Tout ce qui est en tissu est noir de jais. Cette pièce est garnie de nombreuses colonnes et niches, dont certaines contiennent des figurines.

Un grand hamac rempli d'oreillers est pendu entre quatre colonnes. Une jeune femme très belle, aux yeux grand ouverts, y est allongée, vêtue d'une robe blanche qui ressemble à de la soie. Elle regarde les PJ avec interrogation (et un peu de peur), et dit doucement, « Oh ! Je pensais... avez-vous vu un grand homme avec un bâton ? Il porte une robe, et est assez terrifiant. Il s'appelle... Halaster. »

La « jeune femme » est en fait une **rakshasi** (la femelle du rakshasa), qui utilise ses pouvoirs d'*ESP* et d'illusion pour paraître vulnérable et bénigne. Elle dit qu'elle s'appelle Riyelikki, qu'elle est née de parents riches (« les Kondever ; peut-être en avez-vous entendu parler ? »), à Padhiver (il s'agit d'une vraie famille). Elle connaît l'histoire générale du donjon (voir le chapitre **Histoire connue**), et apprend aux PJ que Halaster est bien en vie, et qu'il la retient captive.

S'ils la libèrent (la faisant sortir saine et sauve du donjon), elle leur promet « de vous conduire vers certains de ses objets magiques puissants, qui sont dissimulés dans de petites cachettes, de par le donjon ». Bien sûr, la rakshasi mène les PJ du repaire d'un monstre puissant à un autre, espérant isoler un PJ porteur de magie pour pouvoir le vaincre. Si les PJ résistent, Riyelikki semble perplexe, disant qu'Halaster a dû déplacer les objets.

Grande, mince et très belle, Riyelikki flirte (de façon émue et innocente) avec les PJ mâles charmants, et semble en être éprise. Si elle réussit à tuer des PJ isolés, elle cache les trésors qu'elle obtient et essaie de faire croire à une mort avec une autre cause logique. Mieux encore, elle met les corps des victimes là où les PJ n'oseront ou ne pourront pas les récupérer, afin d'éviter d'embarrassantes résurrections.

Riyelikki essaie toujours de paraître innocente, ne laissant son déguisement que si on l'attaque. Elle accompagne les PJ aussi loin et aussi longtemps qu'ils le lui permettent, car elle s'ennuie beaucoup dans le boudoir. Bien sûr, elle n'a pas osé s'aventurer seule dans les profondeurs de Montprofont.

Ne possédant aucun trésor ni possession (sauf une *cuillère de Murlynd*, qu'elle porte sur une chaîne fine, autour de son cou), Riyelikki se défend contre les monstres errants à l'aide de ses sorts, et de ses gardes. Elle glisse le garde fomorian (voir ci-dessous) sous sa robe, dans une sangle placée sous l'aisselle, si elle accompagne les PJ ailleurs.



Elle est immunisée contre tous les sorts inférieurs au 8ème niveau. Elle ne peut être touchée que par les armes magiques +1, et toutes les armes magiques ayant un bonus inférieur à +3, ne lui font que la moitié des dégâts. La seule exception est un carreau d'arbalète *béni*, qui la tue instantanément s'il la touche.

Les sorts de magicien de Riyelikki sont (4, 3, 2) : *feuille morte, projectile magique* x3 ; *sphère enflammée, invisibilité, toile d'araignée ; dissipation de la magie* et *boule de feu*. Ses sorts de prêtres sont trois *soins des blessures légères*. Elle lance ses sorts comme si elle était au 7ème niveau dans chacune des classes.

Riyelikki, Rakshasi (1) : Int Haute ; AL LM ; CA -4 ; VD 15 ; DV 7 ; pv 50 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-3/1-3/2-5 (griffe/griffe/morsure) ; AS Sorts ; DS Illusions, arme +1 ou supérieure pour être touchée ; RM Spécial ; TA M ; M 15 ; PX 4.000.

Il y a 12 blocs d'encens sur l'un des rebords qui sert de niche, sur une colonne près du lit. Ils paraissent tous identiques, mais les deux qui sont à gauche de l'étagère sont des blocs d'*encens de méditation*.

Également sur ces étagères situées dans les colonnes, repose le reste du trésor de Riyelikki : des pièces éparpillées, pour un total de 4 pc, 6 pa et 22 po.

Finalement, sur une étagère basse, les aventuriers trouvent six petites figurines d'animaux, qui ont l'air incroyablement vivantes : « deux cerfs brun roux, à tête de blaireau, qui retroussent les babines, et possèdent des pieds fourchus » (des leucrottas) ; « un homme horrible et déformé, vêtu de gros vêtements, et appuyé sur un gourdin » (un géant fomorian) ; « un homme vêtu de fourrures, et qui n'a qu'un seul œil au milieu du visage, portant un gourdin » (un cyclope) ; un tigre qui retrousse les babines ; et « une chose larvaire, verte, avec de nombreux anneaux, et de nombreuses pattes, dont la tête se termine par huit tentacules » (un ver charognard).

Il s'agit des « gardes » de la rakshasi, créés par son conjoint aujourd'hui décédé, au moyen d'un sort rare, voire unique, dont il a emporté le secret dans la tombe. Si on les retire de leur niche, et qu'on les place sur n'importe quelle surface de terre nue, ou sur n'importe quelle surface ferme et immobile, au contact de la lumière du soleil, elles grandissent jusqu'à leur taille réelle, et attaquent !

Ces méthodes d'activation les libèrent d'une diminution et d'un emprisonnement de stase magiques, comme la façon dont Riyelikki les libère : en murmurant un mot de commande secret (« alassiurr »). Elles obéissent aveuglément à leur libérateur, ne l'attaquant jamais, sous quelques circonstances que ce soit ; elles le servent pendant 1 tour (combattant à mort si besoin est), puis s'enfuient si elles sont encore vivantes, ne voulant pas être emprisonnées de nouveau.

Ver charognard (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 25 ; TAC0 17 ; #AT 8 ; Dég 1-2 ; AS Paralysie ; TA G ; M Spécial ; PX 270.

Grands félins, tigre sauvage (1) : Int Semi ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; DV 5 +5 ; pv 41 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 2-5/2-5/1-10 ; AS Griffes postérieures 2-8 chaque ; DS +2 à la surprise ; TA G ; M 8 ; PX 650.

Semi-géant, cyclope (1) : Int Faible ; AL C (M) ; CA 3 ; VD 12 ; DV 5 ; pv 29 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 6-12 [gourdin (considérer comme une étoile du matin) +4 (bonus de Force)]; TA G ; M 13 ; PX 270.

Semi-géant, fomorian (1) : Int Moyenne ; AL NM ; CA 3 ; VD 9 ; DV 13 +3 ; pv 100 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 10-16 (2d4 +8) à mains nues, ou 2x arme +8 (bonus de Force) : gourdin 10-20 (1d6x2 + 8) ; AS Surprise (-2 au jet de l'adversaire) ; DS Surpris uniquement sur un 1 ; TA E ; M 14 ; PX 6.000.

Leucrotta (2) : Int Moyenne ; AL CM ; CA 4 ; VD 18 ; DV 6 +1 ; pv 44, 41 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3-18 ; AS Spécial ; DS Donne des coups de pieds en battant en retraite (1d6 x2) ; TA G ; M 14 ; PX 975 chaque.

Salle n° 51 : La chambre des Déchus

Alors que les PJ s'approchent de cette chambre, ils sentent une moiteur grandissante dans l'air, et une odeur fétide de moisissure et de pourriture ; de simples soupçons au départ, mais qui deviennent plus forts à mesure qu'ils avancent.

Lorsqu'ils atteignent l'arcade où le couloir donne sur la pièce, lisez ce qui suit :

> La puanteur, semblable à celle de la pourriture d'un antique marécage, vous frappe, des tentacules huileux d'odeur se glissant le long de votre cou. Le passage s'élargit ici en une pièce. Le plafond est perdu dans les ténèbres et le sol est caché par une boue épaisse, et qui bouge lentement, bien plus bas. Le passage lui-même continue à travers la pièce, sous la forme d'un pont de pierre plat, à découvert, et large de 3 mètres, menant à une sombre ouverture voûtée, sur le mur du fond de la salle.
>
> L'odeur est incroyable. Vous pouvez voir ce qui vous entoure grâce au pâle rayonnement jaune et ocre qui vient du limon phosphorescent qui pousse sur le pont et les murs de la salle. Vous ne voyez aucun signe de vie animale, au-dessus ou au-dessous de la boue. Sur le mur nord de la pièce, vous voyez une échelle de barreaux noirs et métalliques, qui grimpe le long du mur. Elle sort de la boue, et monte dans le noir, au-dessus.

Cette salle de 15 x 15 mètres possède une fosse, 15 mètres sous le pont, cachée par une couche de 3 mètres de boue, qui recouvre complètement le sol. Son plafond se trouve 21 mètres au-dessus du pont.

Le pont relie le milieu de la pièce d'est en ouest. L'échelle de barreaux monte le long du centre du mur nord.

Le limon brillant ne bouge pas, mais il semble gras et glissant ; surtout sur le pont, qu'il recouvre. Il est inoffensif, même si on en mange, mais la lueur qu'émet chaque partie meurt au bout de 1d12 rounds après qu'on ait perturbé ladite partie. On ne peut pas brûler le limon qui se trouve sur le pont sans risque.

L'odeur de la salle peut donner la nausée aux PJ, ou leur faire tourner la tête, mais elle n'est pas réellement nuisible. Le MD peut accentuer l'état gras et glissant du pont, en décrivant des dérapages aux PJ, mais aucun ne doit tomber avant que le piège indécelable du pont ne soit déclenché, comme vous allez le voir.

À chaque fois que quelqu'un passe le milieu du pont (7 m 50), dans n'importe quelle direction, ce dernier se divise brusquement en son centre. Les deux extrémités du pont pivotent aussitôt vers le bas (sur des gonds cachés, situés sur les arcades), pour entraîner une chute dans la boue. Il faut que tous les PJ sur le pont réussissent un test de Dextérité pour éviter de tomber dans la boue.

Il faut que ceux qui réussissent leur test de Dextérité initial, effectuent un test de Force pour s'agripper au pont. Si ce test est réussi, le personnage subit un point de dégât pour s'être heurté violemment au pont, mais il ne tombe pas. Si le test est raté, le personnage ne peut pas s'accrocher, et il fait une chute lente et contrôlée dans la boue, au-dessous (aucun dégât).

Ceux qui ratent leur test de Dextérité plongent obligatoirement dans la boue, subissant 1d3 points de dégâts dus à l'impact. Il faut que ces personnes réussissent des tests de Dextérité pour éviter tout PJ sous eux durant leur chute. Pour chaque test raté, le PJ qui tombe touche un camarade, lui infligeant ainsi qu'à lui-même 1 point de dégât, et oblige le PJ touché à effectuer un test de Force pour éviter de dégringoler avec lui.

La boue est fétide et contaminée. Les PJ qui ont une armure de cuir, ou pas d'armure, s'y en-

foncent jusqu'à la taille. Les personnages qui sont dans des armures plus lourdes que le cuir, coulent de 1d4 x 0,3 mètres sous le niveau de la surface ; ces PJ ont besoin de réussir des tests de Force pour remonter à la surface. Les PJ subissent 1d8 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'ils aient atteint la surface et nettoyés leur bouche et leur nez de toute la boue. Les personnages sous la boue suffoquent et meurent au bout de 5 rounds, à moins qu'on ne les sauve.

À cause de leur proximité avec la boue, les PJ sont submergés par l'odeur fétide de cette fosse. S'ils ratent un jet de sauvegarde contre le Poison, ils obtiennent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque et de -3 à leur CA, à cause de leur nausée incontrôlable.

Les PJ ressentent quelque chose de brûlant là où ils sont en contact avec la boue. Ils subissent 1d4 points de dégâts de corrosion chaque round où ils restent dans la boue. Les PJ submergés subissent automatiquement 4 points de dégâts.

La boue contient un seul trésor : une épée longue magique, indemne, qui brille, et se trouve suspendue en profondeur dans la boue, au coin nord est de cette salle. Il s'agit d'une *épée longue +1, porte-bonheur* (décrite dans le *GdM*), qui contient 4 sorts de *souhait*.

La boue elle-même renferme une vieille magie qui engendre 8 **créatures de boue**. Elles se dressent pour attaquer toutes les créatures en contact avec la boue, le round après la chute et l'impact dans la boue de n'importe quelle créature ou gros objet (généralement les PJ et les monstres errants).

Ces agresseurs brutaux ressemblent à des gouttes humanoïdes de boue brune et sale, avec des cercles d'ombre noire comme yeux, et deux bras imposants.

Les créatures de boue chargent et lancent de la boue à tous les PJ qui sont dans la fosse. Contre les jets de boue, les adversaires sont considérés comme ayant une CA 10 (avec les ajustements de Dextérité) pour déterminer les coup. Une fois qu'elle est à 3 mètres d'un personnage, une créature de boue se jette sur ce PJ. Un jet pour toucher raté signifie qu'il faut qu'elle se reforme le round suivant ; un coup « tue » la créature, mais diminue de 4 points la VD du PJ. Une fois qu'un PJ à une VD de 0, il est immobilisé, et subit 1d8 points de dégâts de suffocation par round, jusqu'à ce qu'on lui nettoie la boue dans son nez et sa bouche.

Les créatures de boue sont blessées par les armes magiques et les sorts, mais pas par ceux qui affectent l'esprit. *Transmutation de la boue en pierre* tue instantanément toutes les créatures de boue qui sont dans la zone d'effet ; les sorts *dissipation de la magie* et *excavation* agissent sur les créatures de boue comme si c'étaient des *boules de feu*.

Créature de boue (8) : Int Aucune ; AL N ; CA 10 ; VD 3 ; DV 2 ; pv 16, 16, 14 (x4), 13, 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég Spécial ; AS : Jet de boue, suffocation ; DS Spécial ; TA P ; M Spécial ; PX 175 chaque.

Il y a également 14 squelettes humains dans la boue, les restes des « Déchus », un groupe d'aventuriers qui périt il y a si longtemps qu'on en a oublié leurs noms. Ces morts-vivants ont perdu toutes leurs possessions et équipement à cause de la corrosion de la boue, mais ils ont gagné des capacités inhabituelles grâce à la magie de la boue.

Les **déchus** restent allongés, submergés par la boue, jusqu'à ce que les PJ détruisent les créatures de boue, périssent dans le combat, ou s'enfuient. Il y a 6 déchus allongés entre le centre de la pièce et les barreaux de fer. Tout PJ sondant la boue, ou cherchant à éviter le combat avec les créatures de boue, touche inévitablement au moins un déchu.

Les déchus attaquent individuellement, seulement quand on les dérange. Ils ne cherchent pas à attirer leurs adversaires dans la boue, mais ils n'ont pas besoin d'en émerger eux-mêmes. Les PJ attaquent les déchus submergés avec une pénalité de -1 pour toucher, et de -3 aux dégâts (avec un minimum de 1 point de dégât), à cause de l'effet atténuant de la boue.

Le toucher d'un déchu brûle et fond la peau, infligeant 2d6 points de dégâts. Il corrode également les métaux, piquant et affaiblissant les objets métalliques au premier contact, et les couvrant de taches de rouille grandissantes lors du deuxième et troisième coup. Les objets métalliques se désintègrent au quatrième coup.

Toute attaque d'un déchu qui « rate » un PJ de 4 points ou moins, touche une certaine partie de son armure, ou une arme (s'il en a). Les objets magiques métalliques ont droit à un jet de sauvegarde contre l'Acide à chaque attaque ; s'il est réussi, ils ne subissent aucun dégât. Si l'objet magique possède des bonus de combat ou de CA, il perd un « plus », ou une propriété bénéfique, lors de la deuxième attaque réussie, et un autre (s'il en reste) lors de la troisième attaque. Un sort de *réparation* peut restaurer les effets d'une attaque.

Squelette, déchus (14) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 3 +3 ; pv 14 (chaque) ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-12 ; AS : Corrosion ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 420.

L'échelle de barreau grimpe depuis le sol qu'on ne peut pas voir, jusqu'à une ouverture ronde de 90 centimètres de diamètre, dans le mur, 18 mètres au-dessus du pont. Le limon lumineux s'arrête 12 mètres au-dessus du pont, laissant le haut de la chambre dans le noir.

Cette ouverture est la fin d'une vieille canalisation d'égout. Elle continue sur 3 m 60, dans un cylindre sec et aux parois lisses, finissant sur des débris rocailleux qui réfléchissent tous les sorts qui leurs sont lancés. Il s'agit d'un effet du sceau magique d'Halaster sur le tuyau.

Dans le tuyau, quand les PJ y arrivent, se trouve Ilierann, un aventurier, et son trésor : un grand sac en toile, sale, contenant 236 po et 6 barres de négoce en argent (valant chacune 25 po). Ilierann est assez frustré pour son premier voyage dans Montprofont. C'est en fait un magicien 7ème niveau chaotique neutre, mais maintenant, grâce à une *malédiction* magique précédente, c'est un **urde**. Ilierann est le seul survivant de la Bande du Dragon Bleu, et il essaie de récupérer tout ce qu'il peut dans le donjon, et de s'échapper. Il sait que la *lame porte-bonheur* se trouve dans la boue : elle y est tombée avec un de ses défunts camarades.

Ayant exploré le tuyau bouché, Ilierann est assis ici, incapable de penser à un moyen sûr de récupérer la lame des créatures de boue que ses camarades ont réveillées. Le magicien urde ne veut plus jamais se rapprocher des créatures de boue, pas après avoir vu le sort de ses amis. Il ne veut également pas abandonner la lame perdue : elle peut lui rendre sa véritable forme.

Il n'a pas de vêtements, excepté une ceinture avec une bourse et une dague. Ilierann porte un *anneau de télékinésie* (qui lui permet de transporter son trésor), un *anneau de protection* +3 et une *baguette de feu* (14 charges). Il ne possède plus ses livres de sorts, et n'a mémorisé aucun sort (il les a tous utilisés pour éviter ou vaincre d'autres dangers de ce donjon). Sa bourse contient un *anneau de poigne électrique*. Il peut aider les PJ avec sa baguette, pourvu qu'ils récupèrent la lame pour lui. Cependant, c'est sa seule arme offensive, et il en a besoin pour se protéger des attaques quand il va s'échapper de Montprofont. Si les PJ n'aident Ilierann d'aucune manière, et n'ont pas la lame, le magicien s'envole, pour prendre plus tard sa revanche sur les PJ.

Les PJ qui escaladent les barreaux de fer arrivent face à face avec l'urde. S'ils ont la *lame porte-bonheur*, il essaie de s'en emparer et de s'envoler avec. Ilierann a désespérément besoin de cette épée, et il fera ce qu'il peut pour l'obtenir, lançant même une *boule de feu* sur l'échelle, et utilisant son anneau pour attraper la lame par télékinésie. Si c'est le cas, les PJ subissent 6d6 points de dégâts de feu, et il faut qu'ils effectuent à la fois un test de Force et de Constitution pour éviter de retomber dans la boue et de subir de nouveau 1d3 points de dégâts à cause de l'impact.



Lancez 1d12 pour chaque personnage qui tombe : sur un résultat de 1, le personnage plonge suffisamment profondément pour activer le Portail Fatal (voir ci-dessous), disparaissant aussitôt. Sur un résultat de 2, 3 ou 4, le personnage touche un déchu dans la boue (s'il en reste), le faisant s'activer et attaquer. De 5 à 12, il ne se passe rien.

Ilierann hh M7/urde : CA 5 ; VD 6, V 15 (D) ; pv 11 (sur 23) ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (dague) ; Int 17 ; AL CN.

Le Portail Fatal : Un portail magique invisible, et à double sens, relie cette salle à la Caverne de Cornaline (la Salle n° 64 du Niveau Trois). Connu par les explorateurs vétérans de Montprofont sous le nom de « Portail Fatal », il fonctionne à chaque fois qu'un être vivant touche le bassin de la Caverne de Cornaline, ou les deux barreaux du fond (sous la boue) de cette salle. Le portail transporte aussitôt cette personne, et tout objet ou créature qu'elle touche ou transporte, à l'autre bout du chemin. On applique les attaques des habitants des deux pièces, s'ils ne sont pas déjà détruits (les deux pièces semblent régénérer leurs habitants, ou elles reçoivent les attentions d'Halaster, qui renouvelle leur stock, environ une fois par an).

La boue de cette chambre vient à l'origine d'un petit tuyau de trop-plein des égouts d'Eauprofonde, rarement utilisé, situé loin à la surface. Halaster, agacé par le fouillis sans cesse grandissant, décida de sceller ce tuyau avant qu'une inondation sérieuse ne se produise. Il fut alerté par les propriétés magiques d'une partie de la boue de ce lieu ; manifestement, l'un des praticiens de l'Art les plus puissants de la cité essayait de créer des créatures à partir de boue, d'eau et d'ordures ; et il déversait les ordures provenant de ses échecs, et chargées de magie, dans les égouts.

Le tuyau est bloqué et scellé magiquement par de la maçonnerie et la magie d'Halaster. Les PJ sont incapables de l'utiliser comme entrée ou sortie du donjon. Bien qu'Halaster se soit occupé de la source de la boue magique, nous laissons le MD libre du destin réel du magicien qui jouait avec cette boue.

Salle n° 52 : Le placard au manteleur

De grandes tentures noires pendent le long des murs de cette sombre pièce. Dans le fond lointain de cette salle, on voit derrière et à travers les tentures une lueur faible et régulière, blanche comme une perle. Elle révèle des toiles d'araignées reliant les draperies, beaucoup de poussière dans l'air, et des trous dans la plupart des tentures.

La pièce mesure 18 mètres de haut, 12 de large et 18 de long. Les nombreuses draperies (elles sont toutes noires et pourries, pendues à des tringles au plafond, et toutes facilement déchirables) rendent la pièce apparemment plus étroite, et plus profonde. Elles sont pendues en diagonale les unes par rapport aux autres, séparant la pièce en autant de petits passages en zigzag.

Ces tapisseries brûlent facilement, mais on court un danger en y mettant le feu : les flammes courent le long des cordes huilées qui en font le tour, et font tomber la tenture toute entière, tel un tas de flammes, sur ceux qui se trouvent à moins 6 mètres de cette dernière. Les personnages qui sont dans la zone d'effet subissent 2d12 points de dégâts de feu pendant un round, 1d6 le round suivant et 1d3 lors du troisième round. Chaque round, des tests de Dextérité réussis permettent de réduire les dégâts de moitié. Il y a 2 chances sur 6 par tenture enflammée, que les flammes s'étendent jusqu'à 1 à 3 tentures adjacentes ; ces tapisseries tombent dans une zone « sûre », située à au moins 12 mètres de la première tenture, et se consument en 3 rounds.

La lueur du fond de la pièce vient d'un hémisphère de cristal lisse, de la taille d'une main, placé en haut d'un socle ou support en pierre, situé à hauteur des hanches. L'hémisphère sort indemne de toutes les attaques, sans une égratignure, absorbant complètement tous les sorts et les autres attaques magiques. Il résiste à toutes les tentatives pour le déloger du socle. Le socle lui-même est immobile, et résiste aux attaques comme le cristal.

Si une personne quelconque touche le cristal avec une quelconque partie de sa peau à nue, elle disparaît aussitôt (emmenée par un portail). Le cristal est le déclencheur de ce que les explorateurs vétérans appellent « Le Portail du Vieux Xoblob », un transporteur à sens unique, depuis le Placard du Manteleur jusqu'à la Boutique du Vieux Xoblob, un lieu de la cité d'Eauprofonde, en surface, entièrement décrit au chapitre **Entrées et sorties.**

Le portail absorbe les sorts et les décharges d'objets magiques pour réalimenter ses énergies magiques. Il « boit » également 1d4 charges de tout objet magique qui utilise des charges, pendant le transport de ce dernier. Il n'y a aucun moyen pour les PJ de découvrir cette propriété du portail, sinon par expérience. On ne peut pas la deviner par des moyens magiques, ni des observations visuelles.

Tapi parmi les tentures, au plafond de la chambre, se trouve un **manteleur**, qui utilise le camouflage offert par les draperies noires pour tomber silencieusement sur un PJ. Il attend que les aventuriers commencent à quitter la salle, ou qu'au moins deux d'entre eux soient transportés par le portail hors de la pièce.

Il s'envole vers un PJ, et si son attaque est réussie, il l'enveloppe et le mord automatiquement, pour un total de points de dégâts égal à la CA de la victime + 1d4. Il utilise sa queue en forme de fouet pour combattre les autres pendant ce temps. Sa queue a une CA 1, et on peut la trancher en lui infligeant 16 points de dégâts. Les attaques portées contre le manteleur sont réparties pour moitié contre lui et contre la victime emprisonnée ; les sorts à zones d'effets font leurs dégâts normaux à la fois au manteleur et à sa victime.

Le manteleur utilise un pouvoir inné de *manipulation des ombres* (façonner des images avec les ombres) pour déconcerter ses agresseurs, améliorant sa CA jusqu'à 1, ou créant 1d4 +2 images miroirs de lui-même. Un sort de *lumière* lancé sur le manteleur l'empêche d'utiliser ce pouvoir de manipulation des ombres.

Le manteleur gémit tous les rounds où il ne mord pas (ce qui provoque l'un des effets suivants) :

- un « malaise engourdissant » d'une portée de 24 mètres, qui donne -2 aux jets d'attaques et de dégâts des adversaires, puis cause en plus une transe paralysante après 6 rounds consécutifs ;
- un sort de *terreur* de 9 mètres de portée (se protéger contre les Sorts, ou fuit pendant 2 rounds) ;
- les PJ souffrent de nausées et de faiblesse (ils sont incapables d'agir pendant 1d4 +1 rounds) dans une zone conique de 9 mètres de long, et 6 mètres de large à son extrémité ;
- un sort d'*immobilisation des personnes* (une seule cible, 9 mètres de portée, 5 rounds de durée).

On peut combattre tous ces effets en lançant un sort de *neutralisation du poison* sur la victime.

Manteleur (1) : Int Élevée ; AL CN ; CA 3 (1) ; VD 1, V 15 (D) ; DV 6 ; pv 31 ; TAC0 13 ; #AT 2 + spécial ; Dég 1-6/1-6 (queue)/ + spécial ; AS Plainte ; DS Déplacement dans l'ombre ; TA G ; M 14 ; PX 1.400.

Il n'y a aucun trésor visible dans la pièce, bien que toute fouille du mur nord durant plus de 4 rounds, révèle un bloc de pierre que l'on peut tirer, pour dévoiler derrière lui un recoin grossièrement taillé, mesurant 1 m 20 de profondeur. Dans ce recoin se trouve un ballot de cuir : une *cape de protection +1* (décrite dans le *GdM*), enrou-



lée autour d'un tube de cuir. À l'intérieur de ce tube se trouve un parchemin qui porte les sorts de prêtre suivants : *dissipation de la magie*, *délivrance de la malédiction*, *guérison*, *restitution* et *résurrection*.

Lorsqu'on touche le ballot pour la première fois, on déclenche une *bouche magique* lancée sur sa face intérieure (ce qui la dissimule). Les PJ entendent une petite voix, presque chuchotante, qui parle en commun. Elle semble féminine, et tremble, comme si elle souffrait. Elle dit : « Prenez-la, mon brave, avec ma bénédiction. Vous en aurez sûrement besoin. »

Salle n° 53 : Le couloir de la joie

Un long couloir s'étend devant vous, comptant deux rangées de colonnes de pierre. On ne peut voir aucune marque ni inscription sur ces colonnes, mais elles semblent toutes recouvertes d'un tissu de minuscules fissures. Des peintures, représentant des scènes de chasse, des chevaliers montés tuant dragons et trolls et d'autres monstres divers, recouvrent les murs.

Une faible et tremblante sphère de lumière bleu vert dérive parmi les colonnes, au loin. Elle fait des petits sauts et des petits tours, exactement comme un chaton taquin en train de jouer. Elle est étrangement silencieuse, et ne s'approche pas de vous.

Ce long couloir mène à la Salle n° 54. La sphère lumineuse est un leurre magique, pas une créature, et elle est inoffensive. Elle va d'avant en arrière, en l'air, serpentant et se tortillant, jusqu'à ce qu'on la touche (à partir de quoi elle disparaît).

Si deux êtres vivants ou plus passent le centre du couloir, ils entendent un fracas brusque, tandis que les 20 colonnes de 1 m 20 de diamètre volent toutes en éclats.

Tout personnage se trouvant à 3 mètres d'une colonne se trouve pris sous une pluie d'éclats rocheux ; les éclats ont 2 chances sur 6 de faire 1 point de dégât. Tandis qu'ils rebondissent sur le sol, un rire profond et masculin résonne dans tout le couloir (avertissant les occupants de la Salle n° 54 que des intrus s'approchent).

Réduisez les jets d'attaques et la VD des PJ de 1 point, tandis qu'ils dérapent et glissent sur d'innombrables éclats de pierre. Tout PJ qui tombe subit 1 point de dégât à cause de ces pierres pointues. Il faut que les PJ qui courent ou sautent effectuent des tests de Dextérité tous les 6 mètres, pour éviter de tomber.

Dans chaque colonne creuse se trouve un pilier plus petit (30 centimètres de diamètre), et un **zombi juju**. Les zombis juju, sans arme, bondissent à l'attaque, leurs ordres étant de tuer tous les intrus ; on leur a également donné l'ordre de rassembler tous les parchemins, livres, armes et tout l'équipement qu'ils peuvent, pour leur maître, qui se trouve dans la Salle n° 54. Ils poursuivent les PJ pendant 120 mètres, au-delà de l'entrée du couloir (n° 53), saisissant et arrachant l'équipement des PJ, et essayant soit de tuer les aventuriers, soit de les attirer physiquement à nouveau dans le couloir.

Les zombis juju sont immunisés contre tous les sorts qui affectent l'esprit, les sorts basés sur le froid, les sorts de *projectile magique*, *sommeil*, *charme* et *immobilisation*. L'énergie électrique et le poison ne les affectent pas, et ils ne sont touchés que par des armes +1 ou supérieures. Les armes contondantes et perforantes n'infligent que la moitié des dégâts ordinaires à ces créatures. Les zombis juju sont repoussés comme des spectres.

Zombi juju (20) : Int Faible ; AL N (M) ; CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +12 ; pv 29 (chaque) ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; AS Attaque comme un monstre de 6 DV ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 975 chaque.

Salle n° 54 : L'antre de Suul

Le couloir se termine ici sur une seule marche large, en pierre, menant à une porte à doubles battants, faite en bronze brillant et poli. Une lueur verte et sinistre émane de cette marche, illuminant la porte au-dessus. Un crâne humain se trouve enchâssé dans chaque battant. Deux anneaux imposants pendent depuis la porte, qui s'ouvre sur l'extérieur.

Il ne se passe rien, jusqu'à ce que quelqu'un touche un anneau, ou ouvre la porte par d'autres moyens. À cet instant, quiconque se trouve sur la marche ressent une étreinte glaciale qui lui prend le cœur, et perd 2d4 points de vie. Des points de lumière scintillants apparaissent dans les orbites des deux crânes, dont les mâchoires remuent.

Le crâne de gauche parle en premier, disant dans un commun sec et sardonique : « Si tu n'es pas un puissant magicien, pars. Il y a suffisamment d'ossements là-dedans. »

Le crâne de droite ajoute : « Tu te crois puissant dans l'Art ? Entre alors, et meurs : il y a encore assez de place. »

Les deux crânes deviennent muets, et la lumière dans leurs yeux clignote, chaque crâne émettant 4 *projectiles magiques*. Ces projectiles de 1d4 +1 points de dégâts ne frappent que les non-magiciens, se répartissant pour frapper autant de personnes que possible. Les sorts et attaques physiques dirigés contre les crânes ne leur font pas de dégâts apparents, sinon que chaque crâne « touché » se met à ricaner, bailler ou soupirer (au choix du MD).

La porte s'ouvre vers l'extérieur, pour révéler une chambre large de 18 mètres, dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité (un *rideau de ténèbres* s'étend le long de la chambre, 6 mètres après le seuil). La pièce contient une rangée de cinq crânes brillants, qui flottent en l'air.

Les crânes sont inoffensifs, et on peut facilement les détruire (considérez les comme ayant une CA 6 ; VD v 14 (A) ; pv 2 chaque). Ces crânes ne font rien, sinon se retourner pour regarder les intrus, jusqu'à ce qu'un PJ dépasse le seuil. Ces crânes semblent parler dès que quelqu'un entre dans la pièce. Même si on les détruit tous, les aventuriers entendent une voix sèche et cruelle, prononçant les mots suivants :

« Les magiciens seulement ! Vous avez entendu le conseil. Tous ceux qui ne veulent pas nourrir les vers, rebroussez chemin. Tous ceux qui passent, déposez de la magie qui réside dans ce que vous tenez, et pas dans votre esprit, car emporter des objets plus avant est synonyme de danger. Nous les surveillerons pour vous ; nous ne pouvons plus guère faire autre chose. »

Tous les objets portant un enchantement qu'on lâche ou dépose dans la zone visible de la salle (depuis le seuil jusqu'au *rideau de ténèbres*), lévitent instantanément vers le plafond, avec une VD 7. Les crânes flottants s'inclinent vers le haut, pour regarder monter chaque objet.

Il faut que les PJ réussissent un test de Dextérité pour attraper un objet à leur portée. On effectue ce test avec une pénalité de +2 si on a besoin de sauter pour atteindre l'objet, et de +3 s'il faut qu'un des personnages se tienne ou saute depuis les épaules d'un autre.

Les objets atteignent le plafond, et y restent ; une *dissipation de la magie* fait tomber un seul objet (on applique les dégâts pour ceux qui sont au-dessous !), et il ne remontera pas avant que 6 rounds ne se soient écoulés, et qu'on l'ait relâché.

Les personnages qui escaladent, volent, ou atteignent le plafond d'une autre manière pour récupérer les objets, se rendent compte qu'ici n'importe qui peut attraper un objet, et le libérer sans effort du contrôle magique.

Dans les ténèbres du plafond, des crânes en rang sont assis sur un rebord, où le mur de « devant » de la salle (celui où se trouve la porte à doubles battants) rencontre le plafond. Ces crânes grimaçants crachent des projectiles osseux sur tous les êtres vivants qui sont à 3 mètres du plafond. Chaque personne subit 1d4 +1 attaques de fléchettes osseuses par round ; des éclats osseux qui disparaissent quand ils touchent ou ratent une cible, frappent avec un TAC0 7, et ont les mêmes effets qu'un sort de *toucher glacial* : 1d4 points de dégâts, plus une perte d'un point de Force pendant une heure.

Si l'on touche l'un de ces crânes lanceurs de fléchettes, il explose, infligeant 3d6 points de dégâts à quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres des éclats osseux. Les fléchettes sont engendrées par magie ; il n'y a pas de « munitions » à gagner pour les PJ, à l'intérieur ou derrière un crâne.

Interdit aux guerriers !

Tous les aventuriers non-magiciens qui passent les 5 crânes flottants sont attaqués par une marée déferlante de **griffes rampantes**. Les griffes débordent de pierres qui font office de trappes (presque toutes les pierres du sol se soulèvent, pour laisser sortir 3 ou 4 griffes), afin de submerger les personnages sacrilèges.

Il y a en tout 77 griffes rampantes, et 6 à 8 griffes attaquent un seul personnage chaque round. Elles attaquent leur visage, les objets qu'ils tiennent, et tout leur attirail de jeteur de sorts (parchemins, éléments de sorts, etc.), essayant de gêner de leur mieux leurs actions. Elles continuent à poursuivre les PJ, courant précipitamment sur leurs doigts, jusqu'à ce qu'elles soient détruites, ou que les PJ quittent la Salle n° 54.

Les PJ peuvent arracher les dalles d'où les griffes émergent, et les lancer comme projectiles, avec -1 pour toucher (aucune pénalité si on les utilise comme armes de poing contondantes). Une dalle lancée fait 1d3 points de dégâts, contre 1d4 si on la tient.

Griffe rampante (77) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 ; pv 4 chaque ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA Mi ; M 19 ; PX 35 chaque.

Si les PJ examinent les recoins sous les dalles, ils se rendent comptent que la plupart sont vides. Un examen persistant dévoile les trésors suivants, dans l'ordre de découverte :

- 5ème compartiment examiné : 2 pc.
- 12ème compartiment examiné : 4 po, 2 pa, et une bague en laiton (quelconque, non magique).
- 19ème compartiment examiné : un petit sac en cuir contenant trois pierres précieuses ; des spinelles (bleu foncé, taillées en cabochon ; deux valent 500 po chacune et une plus petite vaut 380 po).
- 26ème compartiment examiné : un *anneau de poigne électrique* (fait 1d8 +6 points de dégâts, entièrement décrit dans le *GdM*).
- 33ème compartiment examiné : une *potion de soins* (rend 2d4 +2 points de vie).
- 48ème compartiment examiné : un petit gri-gri sculpté en forme de fouet — un *gri-gri emplumé de Quaal*, décrit dans le *GdM*.
- 62ème compartiment examiné : 18 pc.

On ne trouve aucun autre trésor ici.

Le *rideau de ténèbres* est comme celui décrit au **Niveau Deux : Endroits intéressants** (2B), sauf qu'on ressent une forte sensation de froid (inoffensive) quand on le traverse. Derrière le *rideau de ténèbres* initial se trouve une autre zone de 6 mètres de profondeur, fermée par un autre rideau (identique). Le sol de cette zone est recouvert d'os humains : un incroyable tas de crânes, de cages thoraciques et de longs os qui rendent toute marche risquée, et empêchent de courir. On a besoin chaque round où l'on est dans cette zone d'un test de Dextérité pour éviter de tomber ; une chute inflige 1 à 2 points de dégâts. Les griffes rampantes peuvent poursuivre les aventuriers non-magiciens ici, sautant et se précipitant parmi les ossements entassés.

Un crâne seul est suspendu dans cette zone. Il murmure d'une voix grave : « Vous persistez ; la vie a-t-elle si peu de valeur à vos yeux ? Pensez-y, ce que je n'ai pas fait. Je m'appelais Suul : rappelez-vous de votre nom avec plus de persévérance que je ne l'ai fait. » Après ce discours, le crâne s'efface, comme une illusion.

Derrière le *rideau* se trouve une autre section de 6 mètres de profondeur, fermée là encore par un autre *rideau*. Dans cet endroit, une chaise en pierre flotte à environ 1 m 20 au-dessus du sol ; elle est la source d'un faible rayonnement rouge, qui illumine l'endroit. Un squelette dans une robe en lambeaux est affalé sur cette chaise. Il lève une main en signe de bienvenue, et dit : « Ton Art est-il assez grand ? En es-tu sûr ? »

Le squelette n'a aucun autre pouvoir, et s'écroule si on l'attaque. Dès qu'il a fini de parler, il faut que tous les PJ présents dans cette partie se protègent contre les Sorts, ou soient emprisonnés dans une *cage de force* individuelle (comme avec le sort de magicien du 7ème niveau). Les personnes emprisonnées qui possèdent une résistance à la magie ont droit à leur test de résistance habituel pour échapper aux effets de la *cage de force*.

Cette *cage* dure 26 tours, à moins que des actions des PJ ne la détruisent plus tôt. Pendant ce temps, le squelette de la chaise déambule lentement, semblant examiner les PJ avec un intérêt poli. Il ne parle pas, et ne fait rien d'autre. Si le squelette est détruit ou éparpillé, la chaise vide dérive aveuglément, se tournant pour faire face aux personnages emprisonnés, tout en bougeant.

Pendant ce temps, les PJ emprisonnés peuvent étudier librement pour récupérer des sorts perdus, aiguiser des armes, s'occuper des blessures et de l'équipement., etc. De temps en temps, des têtes fantomatiques sortent du sol pour les regarder. Ces têtes restent rarement, s'enfonçant lentement de nouveau dans le sol au bout d'un certain temps (on les voit 1-2 rounds).

Sept rounds après la création des *cages*, une étrange apparition sort des murs de pierre de la salle : une femme avec de longs cheveux bruns, enveloppée dans un manteau traînant jusqu'au sol. Elle bouge avec grâce, et semble belle de loin, mais son visage à une peau rigide et blanche comme de la craie, tendue sur son crâne, et ses yeux sont deux points noirs.

Elle regarde chaque être vivant présent ici (emprisonné ou libre), tandis qu'elle s'approche lentement en flottant, fixant toujours le personnage le plus proche. Tout prêtre examiné lui tire un chuchotement creux, identifiant la divinité de ce prêtre par son nom.

Tout non-jeteur de sorts examiné entraîne le chuchotement suivant : « Celui ci n'a pas de magie. » L'apparition pointe un doigt, et un *rayon glacial* en part, en direction du personnage en question. Ce rayon peut traverser une *cage de force*, en passant entre les barreaux ; il pénètre également toutes les barrières et protections magiques inférieures au 4ème niveau.

Il faut que la cible se sauvegarde contre la Mort Magique, ou subisse 2d12 points de dégâts d'absorption d'énergie. Si le PJ rate un jet de sauvegarde contre la Pétrification, le *rayon glacial* place également la cible sous l'effet d'un sort de *lenteur*, pendant 2 à 12 rounds, moins un round par niveau de la cible ; cet effet ne peut être arrêté prématurément que par une *dissipation de la magie*.

L'apparition opine simplement du chef en examinant un magicien, et chuchote : « L'Art demeure ici. » Si le magicien a encore sur lui des objets magiques, elle ajoute : « Il est sage d'obéir à Suul », et fait un geste vers le PJ. Tous les objets portant un enchantement brillent immédiatement d'une lumière blanche et froide qui, si elle n'est pas éteinte par une *dissipation de la magie*, dure 2d4 tours.

L'apparition examine chaque intrus présent dans cette zone, pendant qu'elle la traverse lentement, avant de finir par disparaître dans le mur de pierre opposé. Il s'agit de Araeia, jadis apprentie de Suul, et aujourd'hui *garde fantôme*. Le garde fantôme est entièrement détaillé dans les nouvelles fiches de *Bestiaire Monstrueux* incluses dans ce coffret. On ne peut pas repousser ce type particulier de mort-vivant.

Araeia ne fait rien d'autre à moins qu'on ne l'attaque. Elle devient momentanément éthérée, afin d'éviter les attaques physiques, et elle grimace horriblement en regardant tous ses agresseurs, et siffle : « Alors vous cherchez ce destin ? » Elle ouvre sa cape pour révéler un squelette nu, avec sa peau se terminant en lambeaux aux épaules et au cou.

Garde fantôme (1) : Int 16 ; AL LM ; CA 1 ; VD 9, V 9 (C) ; DV 7 +2 ; pv 49 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 2-16 ; AS Rayon glacial ; DS Sans substance, ne peut pas être repoussé ; RM 25 % ; TA M ; M 20 ; PX 4.000.

Les PJ qui traversent à n'importe quel moment le *rideau de ténèbres* suivant se retrouvent au fond de la pièce : une zone de 6 mètres de profondeur fermée par trois murs de pierre et le rideau (derrière les PJ). Elle compte une *lumière dérivante* près du plafond, un sol jonché de cendres de tabac, et une colonne de pierre sculptée, haute de 15 mètres. Au-dessus de cette colonne se trouve un grand livre ouvert, et une silhouette squelettique dans une robe pourrie et en lambeaux, qui se tient là, lisant et fumant en même temps une longue pipe d'argile. La silhouette se tient en l'air avec indifférence.

Il s'agit de Suul, la **liche**. Elle regarde calmement et d'un air interrogateur les intrus qui se trouvent plus bas, et dit : « Oui ? Vos noms ? Apportez-vous de la magie pour acheter une existence prolongée ? » Suul n'attaque pas les intrus qui ne l'attaquent pas, pourvu qu'ils lui apportent un nouveau sort. S'ils ne l'ont pas écrit, mais l'offrent spontanément, elle prend le sort directement de leurs livres de sorts. Il y a 25 % de chances que Suul copie simplement le sort, et le rende au PJ, sinon elle le retire carrément du livre de sorts du PJ.

Ceux qui n'ont pas de sorts, mais qui fuient à toute allure, ont le droit de partir, et ne sont suivis que par les ricanements secs de la liche. Ceux qui attaquent ou défient la liche subissent les effets de sa colère, et de ses sorts.

Suul a atteint sa condition de liche au moyen d'un procédé qu'elle avait conçu, bien que le sien fonctionne infiniment mieux que celui de Nester (voir n° 48J). Par conséquent, les propriétés magiques suivantes persistent dans le corps de Suul, et on ne peut les arrêter sans utiliser de sort de *souhait*, ou sans détruire son corps et son phylactère. Les sorts de *dissipation de la magie* n'ont simplement aucun effet sur ces pouvoirs :

- Immunité contre toutes les attaques basées sur le feu, les *tours mineurs* et les *projectiles magiques*.
- *Vol* à volonté.
- *Détection de l'invisibilité* à volonté.
- Immunité contre tous les effets d'hypnotisme, d'illusions, les sorts de *débilité mentale* et les autres magies qui trompent les sens.

Suul possède tous les pouvoirs et immunités conventionnels d'une liche, et conserve ses capacités pour jeter les sorts de mage du 20ème niveau. Les sorts mémorisés de Suul sont (5, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2) : *projectile magique* x3, *rapetissement, serviteur invisible ; cécité, invisibilité, lévitation, localisation d'un objet, rire incontrôlable de Tasha ; dissipation de la magie* x3, *boule de feu* (10d6 points de dégâts), *toucher vampirique ; charme-monstre, affaiblissement, globe mineur d'invulnérabilité, métamorphose d'autrui, mur de feu ; animation des morts, débilité mentale, immobilisation des monstres, télékinésie, mur de force ; coquille anti-magique, chaîne d'éclairs, répulsion, vision véritable ; doigt de mort, cage de force, sphère prismatique ; danse irrésistible d'Otto, mur prismatique, ensevelissement ; absorption d'énergie* et *emprisonnement*.

Suul vit pour augmenter son pouvoir magique, mais il s'ennuie secrètement de son existence prolongée, et est téméraire en combat. Sa fierté l'empêche de perdre devant des adversaires chétifs ou suffisants, mais il ne cherche pas à s'échapper, et ne se donne pas grand mal pour prendre sa revanche sur des PJ victorieux. Il essaie de récupérer son livre de sorts, si les PJ l'obtiennent (et pourvu que son phylactère soit encore intact).

Suul, liche (1) : Int 19 ; AL LM ; CA 0 ; VD 6 ; DV 11 + ; pv 42 ; TAC0 10 ; #AT 1 ; Dég 1-10 (toucher glacial) ; AS Sorts, aura de terreur ; DS Arme magique +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 18 ; PX 7.000.

Le livre que Suul est en train de lire, est son livre de sorts principal, et il contient tous les sorts que le MD veut y mettre. Suul a rassemblé presque tous les sorts communs connus (tous les sorts mémorisés cités ci-dessus, et au moins 12 de plus du *Manuel des Joueurs* pour chaque niveau de sort). Il a également créé ses propres sorts (nous encourageons les MD à mettre leurs propres sorts dans les nouveaux sorts de Suul). Deux autres livres de sorts sont dissimulés à mi-chemin des Royaumes du Nord, dans une caverne près du Tiens-Ferme des Hérauts, avec le phylactère de Suul.

Si les PJ obtiennent ce grimoire puissant, nous vous suggérons que des voleurs, des mages mineurs et d'autres créatures soient au courant d'une quelconque manière de sa présence (peut-être le livre renferme-t-il une malédiction qui annonce sa présence), et fassent des tentatives répétées pour le voler ou s'en emparer par la force.

Suul n'a gardé aucun objet magique ; il utilise de nombreux objets magiques pour entretenir sa condition particulière de liche. Il a échangé de nombreux objets, qu'il avait obtenus d'infortunés aventuriers, contre des sorts supplémentaires, et pour obtenir des éléments magiques pour quelques mages puissants et liches demeurant dans Montprofont.



Salle n° 55 : Un bon vieux piège

Quand les PJ tirent les anneaux de la porte (en pierre ordinaire et quelconque) menant à cette salle, la scène suivante se déroule devant eux :

> La lueur chaude et atténuée de deux lampes à capuchon illumine cette pièce douillette. Des fourrures recouvrent le sol, et de vieux meubles imposants, en bois finement sculpté, se tiennent le long des murs. Les meubles sont une grande table pour repas, une desserte, trois grandes chaises longues avec des tabourets pour poser les pieds, un grand tabouret et un bureau. Deux étagères se tiennent aussi contre les murs, contenant des armes et quelques livres épais, joyeusement étalés.
>
> Sur le mur du fond se trouve une cheminée, et une bonne flambée craque à l'intérieur. Elle est entourée par un chambranle décoré de gravures représentant des chevaliers humains en armure, montant des dragons et rivalisant avec des chevaliers elfes montés sur des pégases. Au-dessus, le motif des chevaucheurs de dragons et de pégases est repris sur les panneaux sculptés du plafond. Des portemanteaux en laiton sortent d'un panneau de bois voûté, de la taille d'un homme, richement poli, et qui se trouve juste derrière la porte. Ce panneau voûté renferme un banc plié, et est sculpté avec une grande scène compliquée d'oiseaux qui chantent au-dessus d'un bassin où une licorne se penche pour boire.
>
> Vous ne voyez rien de vivant dans cette salle, et n'entendez rien d'autre que le léger craquement du feu.

Cette pièce apparemment paisible de 9 x 9 mètres (son plafond se trouve à 2 m 40) est un énorme complexe de pièges préparés par Halaster.

Chaque chaise renferme des fléchettes montées sur ressort ; une fléchette sort du siège de la chaise à chaque fois qu'on place un poids dessus, touchant automatiquement quelqu'un d'assis. Une fléchette fait 1d3 +1 points de dégâts à quiconque est assis sur la chaise quand ladite fléchette part. Chaque chaise peut fonctionner trois fois, lâchant une fléchette à chaque activation.

Deux des fourrures du sol sont des *tapis de suffocation* (décrits dans le *GdM*). Ils sont modifiés pour s'activer à chaque fois que l'on marche dessus (et pas seulement quand quelqu'un s'assoit dessus, et essaie de les commander).

La cheminée contient un véritable feu, mais dont les flammes sont magiques : elles sont activées quand on ouvre la porte de la salle, et n'ont besoin d'aucun combustible pour brûler. Les flammes finissent par consumer les bûches qui sont dans l'âtre, mais n'ont pas besoin d'elles pour continuer à brûler. Tout contact avec le feu inflige 2d4 points de dégâts ; la fumée du feu s'évanouit dans le conduit de cheminée, pour être redistribuée dans le couloir situé à l'extérieur, au moyen de minuscules conduits sinueux, creusés par des vers.

Caché à l'intérieur des flammes se trouve un tube métallique de 12,5 centimètres de long. Il est invisible, mais facilement décelable par quiconque met ses mains dans le feu, et cherche à tâtons. Il possède des extrémités bouchées, et fait 2 à 5 points de dégâts de chaleur à quiconque le touche avec des gants de cuir, ou des protections moindres. À l'intérieur se trouvent deux anneaux ordinaires en laiton, des *anneaux de sorts*, l'un marqué d'un cercle, et l'autre d'un triangle. Il s'agit de cadeaux de la part d'un apprenti, et ils ont une valeur sentimentale pour le vieux mage. Halaster ne veut pas qu'ils quittent Montprofont, et a mis dessus des sorts qui attirent les monstres, une fois qu'on les déplace hors de cette salle, ou qu'on les lui vole. Dans Montprofont, la présence de chaque anneau oblige à effectuer un test de monstres errants tous les 4 rounds, avec 2 chances sur 6 de faire une rencontre (1 ou 2 sur 1d6 ; les MD peuvent facilement y substituer leur méthode préférée pour effectuer les tests de rencontre).

L'anneau marqué d'un cercle renferme les sorts de magicien suivants : *saut, réparation, détection de l'invisibilité, lévitation, dissipation de la magie.*

L'anneau marqué du triangle abrite les sorts de prêtre suivants : *soins des blessures légères, lumière, lame enflammée, délivrance de la malédiction, neutralisation du poison.*

Le conduit de cheminée au-dessus du feu contient une échelle de barreaux qui à l'air intéressante, et que l'on atteint en traversant le feu grâce à deux rebords de pierre. Le conduit est un tube de 90 centimètres de diamètre, et monte pendant 21 mètres. Tous ceux qui l'escaladent affrontent des lances montées sur ressort, qui sortent des murs en claquant, tous les 6 mètres du conduit (il y en a à 6, 12 et 18 mètres). Elles sortent de tous les côtés, et il y en a 1d4 frappant avec un TAC0 9, et infligeant chacune 1d6 points de dégâts. On peut briser une lance en lui faisant 7 points de dégâts ; les lances qui ratent leur cible se rétractent aussitôt dans les murs. Ces lances sont des objets métalliques pointus, et pas des armes équilibrées et façonnées pour être utilisées manuellement.

Les barreaux de fer situés 15 mètres au-dessus du feu s'abaissent légèrement, appuyant sur des vessies remplies de gaz, et dissimulées dans les murs. Des jets de gaz en sortent, remplissant une portion de 3 mètres de haut du conduit, centrée à partir de 15 mètres, puis montant de 3 mètres par round, jusqu'à leur évacuation.

Ce gaz ressemble à de la fumée rouge, et il est corrosif. Ceux qui le respirent ressentent une forte brûlure dans leurs poumons, et subissent 1d2 points de dégâts par round passés à le respirer. Il faut également qu'ils se protègent contre la Pétrification, ou soient aveuglés pendant 2 à 5 rounds. Enfin, il faut que les PJ exposés à ce gaz se protègent contre le Poison, ou deviennent terriblement malades (-2 à leurs jets d'attaques, et une pénalité de +1 à leur CA pour les 2d4 rounds suivants).

Cette nausée les oblige également à effectuer un test de Constitution pour éviter d'être pris de spasmes. Si ce test échoue, les PJ ne peuvent s'empêcher de lâcher les barreaux, et tombent dans le conduit, subissant 5d6 points de dégâts de chute, plus 2d4 points de dégâts de feu en bas. Ils subissent également des dégâts supplémentaires pour chaque PJ qu'ils touchent durant leur chute ; le personnage qui chute encaisse 1 point de dégât par personne rencontrée, tandis que le personnage qui se trouve plus bas sur l'échelle en encaisse 2 lorsqu'il est touché. Si un PJ tombe, il faut que tous ceux qui se trouvent au-dessous de lui effectuent des tests de Dextérité et de Force, ou soient arrachés de l'échelle, et l'accompagnent dans sa chute.

En haut du conduit se trouvent de nombreux et minuscules trous d'aération, plus une grande niche profonde, qui contient un coffret de fer noir de 30 centimètres de côté.

Ce coffret a été traité avec un sort spécial, développé par Halaster. Il faut que tout PJ le touchant avec sa peau nue, ou seulement avec une épaisseur de vêtement, de cuir, ou d'autre substance jadis vivante (sans plates ou mailles de métal entre lui et le coffret) se protège contre la Pétrification, ou soit transformé en pierre.

Les aventuriers pétrifiés lâchent automatiquement prise, et tombent le long du conduit, faisant 4d6 points de dégâts d'impact à toute autre personne au-dessous, dans le conduit (la moitié des dégâts si l'autre personne réussit un test de Dextérité). Si un aventurier pétrifié atterrit sur de l'équipement, ou sur un PJ, il ne vole pas en morceaux. Si un tel choc ne se produit pas, donnez à la victime pétrifiée un test de Dextérité, et un jet de sauvegarde contre la Mort Magique. Si le test de Dextérité est *raté*, la victime pétrifiée se coince entre les murs du conduit 1d6 x 3 mètres plus bas, encaissant deux points de dégâts, mais sans se fracasser. Si le test de Dextérité est réussi, l'aventurier en pierre touche le fond, et la sauvegarde contre la Mort Magique détermine s'il se brise ou non. Les MD cléments peuvent dire qu'un jet raté signifie la perte d'un bras (retirez 3d6 points de vie), et non la destruction totale du corps pétrifié.

Dans le coffret qui n'est pas fermé à clef, se trouve un piège à fléchettes, qui tire une volée de 3 fléchettes quand on soulève le couvercle (TAC0 5 contre toutes les cibles situées devant le coffret, 1d3 points de dégâts chaque). Il n'y a aucun autre piège en haut du conduit.

Une *baguette de détection de la magie* (12 charges) repose à l'intérieur du coffret, sur un oreiller en velours. Si l'on découpe ce dernier, on trouve un *trou portable* vide parmi le rembourrage.

Les étagères abritent une hache d'armes, trois épées longues, un cimeterre et une dague : tous en train de briller, et sans poussière, sans aucun signe de fourreau, ou de choses dans ce genre. Ces armes sont toutes des pièges : lorsqu'on les touche, elles envoient une décharge de 2d6 points de dégâts d'énergie. Si on retire de cette pièce n'importe laquelle de ces armes, elle se téléporte de nouveau sur son étagère, dès l'instant où quelqu'un la lâche, et elle gagne une autre charge électrique.

Il y a six livres sur les étagères, de tailles et d'apparences diverses (depuis des planches de bois noircies, reliées avec des anneaux de laiton, à des volumes décorés en peau de dragon, avec des pages en cuivre martelé). Tous possèdent des pages griffonnées de charabia et de diagrammes étranges : chacun possède une série de *runes explosives* (6d4 +6 points de dégâts).

Le buffet est vide, excepté un coffret d'ivoire qui se trouve dans son tiroir du haut. Ce coffret est piégé avec une modification de la zone d'effet du sort de magicien *piège de feu ;* le sort ne fait que 4d4 points de dégâts, mais il explose en une langue de flamme droite, de 3 mètres de long, qui sort du coffret dès qu'on ouvre ce dernier. Les créatures dans la zone d'effet ont droit à un jet de sauvegarde ; donnez des tests de Dextérité pour déterminer si les personnages sur le côté, ou au bout de la langue sont pris dans l'explosion.

Les sculptures en bois du mur à côté de la porte comprennent un panneau secret, décelable par des moyens normaux. Il est automatiquement détecté par tout personnage qui soupçonne que ce bloc cache un passage secret, ou qui vérifie délibérément les sculptures pour en trou-

ver un. On ne peut ouvrir ce panneau qu'en tournant un crochet de laiton quelconque, tandis que l'on plie le siège (on peut facilement bouger à tout moment le siège et les crochets). La plus grande partie de la sculpture pivote vers l'extérieur pour révéler une sombre cavité derrière.

Il s'agit d'un tunnel rugueux où l'on rampe, de 90 centimètres de haut, et 1 m 20 de large, qui part à gauche sur 3 mètres, parallèle aux murs de la salle, puis se rétrécit et tourne brusquement à droite, pour se terminer 3 mètres plus loin. Le tunnel sent les ordures, et une faible odeur de métal.

Au bout de ce tunnel se trouve un **basilic**, qui a trop grossi pour redescendre. Les PJ qui explorent le tunnel tombent face à face avec lui, et il faut qu'ils effectuent des tests d'Intelligence et de Dextérité, pour éviter de croiser son regard dès leur premier contact. Ensuite, les PJ combattent avec une pénalité de +1 à leurs CA, et de -1 à leurs jets pour toucher, s'ils évitent de croiser le basilic du regard. Les PJ qui essaient simplement de déambuler sans croiser le regard du basilic y réussissent, mais il faut que les PJ qui essaient de combattre la bête sans la regarder effectuent un test de Dextérité chaque round, ou croisent son regard par inadvertance, ou le reflet de ce regard dans une pièce d'armure ou d'équipement, ou quelque chose de ce genre. Que ce soit avec un contact visuel direct ou reflété, le regard du basilic transforme sa cible en pierre.

Basilic mineur (1) : Int Animale ; AL N ; CA 4 ; VD 6 ; DV 6 +1 ; pv 41 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; AS Regard pétrifiant ; TA M ; M 12 ; PX 975.

Ce basilic est un animal de compagnie d'Halaster, qui le nourrit régulièrement (il est immunisé contre ses pouvoirs grâce à un *souhait*). Si on le tue, ses assassins trouvent une grosse pierre précieuse, à l'intérieur d'une cage enchaînée sous son ventre. La gemme irradie la magie en présence d'un sort de *détection de la magie*. Tout PJ qui prend sur lui cet unique trésor du basilic, porte également une malédiction conçue par Halaster. Cette malédiction modifie le jet de sauvegarde contre la Pétrification de la victime par -2, et donne à son porteur une forme du regard du basilic. Chaque fois que le porteur de la gemme regarde un être intelligent, humain ou demi-humain, il faut que lui et la personne en question effectuent un jet de sauvegarde contre la Pétrification, ou en subissent les effets. Une fois pétrifié, le regard du PJ n'a plus d'effet sur autrui ; la gemme est le seul objet porté qui soit immunisé contre les effets de la pétrification.

Il s'agit d'une améthyste taillée en briolette, aussi grosse que deux poings humains, et qui vaut environ 7.000 po. La malédiction accompagne toujours la gemme, et elle ne peut être arrêtée que par un *souhait mineur*, ou en réduisant la gemme en petits morceaux, et pas simplement à l'aide d'un sort de *délivrance de la malédiction* ou de *dissipation de la magie*.

Dès qu'au moins deux des pièges susmentionnés sont déclenchés, huit tuiles du plafond glissent brusquement sur le côté, et huit tentacules verts et longs, qui se contorsionnent, se dirigent vers les PJ dans la salle au-dessous.

Ces tentacules appartiennent à un **ver charognard** emprisonné dans une cavité au-dessus du plafond. Il vient d'une famille de vers charognards qui a été transformée par Muiral, l'un des apprentis d'Halaster, au moyen de la saillie et de la magie, ce qui fait que ce prédateur possède une énorme tête plate, avec d'énormes mâchoires. Ses tentacules dépassent autour de sa tête en forme de pelle, étant beaucoup plus éloignés que ceux de la plupart des vers charognards. Les tentacules mesurent également 1 m 80, ce qui permet au ver charognard de tendre 1 m 80 par tentacule dans la pièce qui mesure 2 m 40 de haut. Ce ver possède autrement des pouvoirs identiques à ceux d'un ver charognard ordinaire.

Ver charognard (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 24 ; TAC0 17 ; #AT 9 (8 tentacules et une morsure) ; Dég 1-2 (tentacules)/2-24 (morsure) ; AS Paralysie ; TA G ; M Spécial ; PX 270.

La porte de cette salle ne révèle aucun piège quand on l'approche et l'ouvre pour la première fois, mais elle s'amorce au bout de 1 tour après le déclenchement de n'importe quel piège de la salle. Chaque fois qu'elle se ferme derrière des aventuriers qui quittent la pièce, ou s'enfuient, elle jette immédiatement deux *lances de feu* magiques dans le couloir, hors de la salle. Notez que si les PJ quittent la salle un par un, la porte s'ouvrant et se fermant plusieurs fois, il en résulte qu'une paire de lance est engendrée à chaque fermeture.

Ces projectiles enflammés sortent de la porte, et foncent derrière toute personne se trouvant à moins de 27 mètres, tournant même pour suivre leurs victimes. À l'inverse d'un *projectile magique* infaillible, les lances ne touchent qu'avec un TAC0 6. Quel que soit l'impact, elles disparaissent un round après leur apparition. Elles ont une VD 18 (A), ne peuvent être détournées ou annulées que par des barrières magiques, et frappent toujours deux cibles différentes, à moins qu'il n'y en ait qu'une à portée.

Une *lance de feu* inflige 2d4 points de dégâts de feu, plus 1-2 points de dégâts dus à l'impact. Elles allument toutes les choses aisément inflammables qu'elles touchent (comme les vêtements et le papier), et obligent les objets portés par une victime à effectuer des jets de sauvegarde contre les « Feux Magiques ».

Salle n° 56 : La tanière des araignées affamées

> Dans l'obscurité devant vous, vous pouvez voir une énorme toile de fils ou filets entrecroisés, qui bloque complètement votre chemin. Tout est gris et épaissi par la poussière, pendant comme des touffes de mousse depuis les toiles d'araignées. Le silence règne, et vous ne pouvez entendre, sentir, ni voir quelque chose qui indique la présence d'une vie.

Il s'agit d'une salle de 18 x 18 mètres, et 27 mètres de haut, mais dont le plafond est perdu dans l'obscurité, et dans les nombreuses épaisseurs et enchevêtrements de toiles d'araignées. Cette salle est pleine de toile d'araignées (recouvertes de poussière, de sorte qu'elles ne sont plus collantes, mais bloquent entièrement tout passage, ou toute exploration.

On peut couper et dégager ces toiles en progressant au rythme de 1 m 50 par round ; on peut aussi les brûler. Appliquer une torche sur les toiles en détruit 3 mètres par round (les sorts de feu affectant leurs zones d'effet normales), et produit une épaisse fumée grise et étouffante. Réduisez les jets d'attaques des PJ de 1 ; pour tous les PJ qui se trouvent à 3 mètres d'une toile en train de brûler, il faut qu'ils effectuent un test de Constitution chaque round, ou subissent 1 point de dégât à cause de leur respiration. Les toiles ne brûlent que lorsqu'on leur applique des flammes dessus : quand on retire les flammes, les toiles fument et s'éteignent, ne conduisant pas le feu vers d'autres zones de cet enchevêtrement.

Le premier sort avec une grande zone d'effet (*boule de feu, mains brûlantes, cône de froid*) qu'on lance dans cette salle échoue automatiquement. L'énergie du sort quitte le jeteur comme d'habitude, mais l'effet du sort se dissipe. L'énergie magique est absorbée par une créature mécanique cachée (voir ci-dessous). Après le premier sort, tous les autres fonctionnent normalement.

Suspendus à quelques mètres du sol, dans les toiles, se trouvent quatre ballots verticaux de 1 m 80 de long, et 60 centimètres de diamètre, entourés dans la toile. Si on les examine, on voit qu'il s'agit de carcasses séchées d'aventuriers humains décédés. Les corps ne sont pas morts-vivants.

Les restes des aventuriers sont détaillés ci-dessous. Si on utilise des sorts de *communication avec les morts*, ou des moyens similaires, pour enquêter sur leurs origines, on peut identifier ces restes comme ceux de Bryhonn Irlstar, Ardreth Muiren, Khondal Sanshan et Orlin Chant de Feu. Ils formaient à eux quatre la Compagnie de

la Gorgone des Vents, et ils sont tous morts depuis un an.

Le premier corps examiné déclenche un bruit de gong quand on le touche, tandis qu'une main dans un gantelet touche un bouclier adjacent dans la toile. Il s'agit d'un guerrier vêtu d'une cotte de mailles, portant un bon heaume de métal et des gantelets, ainsi qu'un bouclier. Deux épées longues sont rangées dans leurs fourreaux, côte à côte, le long d'une de ses hanches, et une dague pend à la ceinture qui tient les épées, sur son autre hanche.

Une épée et la dague sont des armes ordinaires utilisables, mais la deuxième épée n'en est pas une du tout, mais une dague ordinaire qui se place dans le fourreau de métal ciselé à l'aide de tenons ; il faut que quelqu'un tourne puis tire l'arme pour la libérer, ou la pousse et puis la tourne pour la remettre en place.

Sous la dague, dans le fourreau, un trésor est caché : un collier de pièces d'or percées (34 po en tout). Les pièces reliées sont fréquentes dans les Royaumes ; en percer une d'un petit trou n'affecte pas sa valeur.

À l'intérieur du gantelet, le cadavre porte un simple anneau de laiton : mais s'il a jamais été magique, ce n'est plus le cas maintenant.

Le deuxième corps est celui d'un homme en robe portant des bottes, une ceinture avec de nombreuses bourses et une dague dans son fourreau, et un sac à dos. Dans ce dernier se trouve un livre de sorts qui contient les sorts *altération des feux naturels, mains brûlantes, changement d'apparence, vapeur colorée, lumières dansantes, détection de la magie, fermeture, lumière, lecture de la magie, bouclier, pattes d'araignée, disque flottant de Tenser ; lumière continuelle, ESP, sphère enflammée, poussière scintillante, connaissance des alignements, bouche magique, fracassement, main spectrale, vent de murmures ; dissipation de la magie, immobilisation des morts-vivants, infravision* et onze pages vierges. Sous le livre de sorts se trouve un sac contenant des petites bourses d'éléments matériels pour tous ces sorts (on peut en trouver plus dans les bourses de la ceinture), et une masse pourrie et moisie, enveloppée dans du cuir, qui fut probablement jadis du pain, du fromage, ou les deux.

Une petite flasque plate de vin, devenu du vinaigre (désagréable à boire, mais pas nocif), est glissée entre des sangles, à l'intérieur de l'une des bottes du cadavre. L'une des bourses à la ceinture abrite 3 po, 7 pa et 5 pc.

Le troisième corps est celui d'un homme dans une armure de cuir matelassé moisie, désormais craquelée, pleine de trous, et inutile. Des mèches de barbe sont encore accrochées à la peau racornie du visage, et la main tient toujours une hachette ébréchée.

Les dagues sont dans des fourreaux, une dans chaque botte du cadavre, et une autre à sa ceinture, soit trois en tout. Celle qui est à la ceinture est une *dague +2*. On trouve également à la ceinture une masse et une bourse contenant 8 po, 14 pa et 2 pc.

Un sac de toile se trouve sur une ceinture passée en écharpe (sur le dos du cadavre). On trouve à l'intérieur une lanterne cassée, les éclats de ce qui fut probablement une flasque d'huile, un rouleau de 12 mètres de corde encore robuste, et une boîte en bois rectangulaire, qui contient trois torches recouvertes de poix.

Le quatrième corps ne porte que les restes de robes en lambeaux, et tient un bout de bois noueux et effilé, de 30 centimètres de long, sur lequel est inscrit le mot « arlblam ». Il s'agit d'une *baguette prodigieuse* (décrite dans le *GdM*) avec 17 charges ; l'inscription est son mot d'activation. Le corps porte également une bague quelconque en laiton : un « anneau d'invisibilité » (en fait un *anneau de faiblesse*, décrit dans le *GdM*).

Au moment où l'on touche ce quatrième corps, une nuée de minuscules **araignées** jaillit du cadavre, et déferle à l'attaque. Il y a 46 nouveau-nés d'araignées géantes affamés, qui ne mesure que 12,5 centimètres de diamètre, mais ce sont les équivalents des « araignées grandes ».

Araignée, nouveau-nés géants (46) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6, T 15 ; DV 1 +1 ; pv 3 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 ; AS Poison (Type A faible ; sauvegarde contre le Poison ou 15 points de dégâts, déclenchement au bout de 10-30 minutes) ; TA P ; M 7 ; PX 175 chaque.

Tout en haut, dans le plafond de la salle, trois **araignées géantes** ont élu domicile. Elles sont averties par les sources lumineuses qui pénètrent dans la salle, ou toute perturbation des toiles araignées, et attendent deux rounds avant que la plus petite d'entre elles ne descende le long d'un fil pour examiner. Deux rounds plus tard, la deuxième araignée descend, suivie un round après par la troisième. Si on les affronte, ou les attaque, elles attaquent également, la troisième araignée se déplaçant derrière les PJ, et bloquant toute retraite par la porte d'entrée.

Araignée géante (3) : Int Faible ; AL CM ; CA 4 ; VD 3, T 12 ; DV 4 +4 ; pv 34, 31, 28 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 + poison ; AS Poison (Type F : mort immédiate si le jet de sauvegarde contre le Poison est raté, aucun dégât s'il est réussi) ; TA G ; M 13 ; PX 650 chaque.

À l'intérieur de la pièce, une créature mécanique d'un autre monde, semblable à une araignée, est allongée inerte, sur une étagère élevée. Elle ne sort du rebord du plafond où elle se trouve qu'après qu'on a lancé un sort dans la salle. Cette créature absorbe le premier sort à grande zone d'effet qu'on lance dans la pièce (*boule de feu, cône de froid*...), et utilise son énergie pour s'alimenter. Elle devient active au bout de 4 rounds, et se dirige directement vers tout être vivant.

Il s'agit d'une petite (60 centimètres de diamètre, pattes comprises) machine en argent, avec quatre pattes en forme de pinces, une tête avec des mandibules d'araignée et un gros cristal en guise d'œil unique, ainsi que deux petites pattes antérieures, l'une se terminant en un tube, et l'autre en une scie circulaire, comme celle d'une scierie, en miniature.

Il s'agit d'une **horreur mécanique**, un automate mécanique en forme d'araignée, qui n'est pas indigène des Royaumes (voir le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret). L'horreur argentée est complètement artificielle, et est immunisée contre tous les sorts qui affectent les fonctions corporelles. Voici quelques exemples de ces sorts : *blessures légères, métamorphose* et *nuage mortel*. Les horreurs mécaniques sont également immunisées contre les sorts qui affectent l'esprit, comme *charme, terreur* et *hypnose*. Elles sont toutes immunisées contre les effets de l'électricité normale ou magique (*éclair, poigne électrique*). Les sorts qui affectent les objets non vivants peuvent blesser une horreur mécanique ; un sort de *fracassement* lancé sur le cristal qui permet de voir, aveugle une horreur pendant un round par niveau du jeteur.

Elle descend le long des murs, et traverse le sol, se découpant un chemin à travers les toiles (elle n'a pas de vitesse de déplacement sur les toiles). Elle attaque d'abord avec sa scie circulaire, infligeant 1d6 points de dégâts à chaque coup. Elle utilise aussi son lanceur sur ressort, un petit tube creux qui projette une fléchette barbelée (portée 1/2/4) pour 1d3 points de dégâts.

Elle ne possède aucun trésor, et frappe pour tuer, poursuivant les PJ à travers tout le donjon, jusqu'à sa propre destruction. Ses entrailles sont mécaniques, elle ne ressent donc aucune douleur. Si les PJ l'endommagent, mais ne la détruisent pas, ils continuent à la rencontrer, se traînant ou roulant derrière eux, lentement, inlassablement.

Horreur mécanique, horreur argentée (1) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 2 ; VD 9 ; DV 3 ; pv 21 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (scie rotative) ; AS Lance-fléchettes (1-3) ; DS Immunisé contre des sorts ; RM 20 % ; TA P ; M 20 ; PX 120.

Salle n° 57 : La boîte de Phandulph

Depuis le pas de la porte, vous pouvez voir que l'air de cette pièce est épaissi par la brume. Des bouffées épicées vous atteignent, et votre buste vous semble lourd et comprimé. L'air est quelque peu vert, avec des vrilles et des volutes de brume émeraude qui lèchent vos bottes.

Vous pouvez voir une lueur faible et régulière qui vient du fond de la salle. Cette lueur vient d'une boîte ouverte. Entre elle et vous se tiennent trois humains, sombres et immobiles, qui sont face à la boîte, bras tendus.

Les silhouettes immobiles sont des humains pétrifiés : des aventuriers dont les noms, les niveaux, les alignements et l'équipement, sont à la discrétion du MD (équipez-les pour aider un groupe faible qui les aura libérés, ou défiez traîtreusement un groupe fort). Ils sont face à une boîte en bois ouverte, qui possède un couvercle monté sur des gonds. Cette boîte est vide, et son intérieur porte une lueur ambrée permanente, semblable à celle d'une *lueur féerique*. Le couvercle porte une inscription en thorass : « Boîte de Phandulph : Tous les autres, gardez vos mains ou vos griffes dans vos poches, ou affrontez le destin qui vient de l'intérieur ».

La lueur verte qui se trouve dans l'air est due à un gaz explosif, et fortement empoisonné. Il remplit la salle, se dissipant lentement, au bout de 1 tour. Au bout de quatre rounds, le nuage de gaz étend ses effets jusqu'à une sphère de 9 mètres de diamètre, allant au-delà de la porte de la salle.

Si quelqu'un crée ou apporte une flamme nue de n'importe quel type, dans une zone remplie avec ce gaz (actuellement, cette salle), il s'ensuit une violente explosion : traitez ses effets comme une *boule de feu* de 3d6 points de dégâts, avec une zone d'effet sphérique de 9 mètres de diamètre. On a besoin d'un jet de sauvegarde contre les « Feux Normaux » pour tous les objets qui se trouvent dans la zone de l'explosion. Si un quelconque objet inflammable (une torche, flasque d'huile, ou quelque chose de ce genre) rate sa sauvegarde, il s'allume à son tour, produisant un autre effet explosif similaire.

Le gaz, connu sous le nom de « miasme mortel », est également nocif pour toutes les créatures qui respirent de l'air, et il faut qu'elles effectuent un test de Constitution à chaque round d'exposition. La fatigue (comme le combat) impose une pénalité de +2 au test.

Si le test est réussi, on subit 1 point de dégât, dû au gaz qui empoisonne le sang de la victime, via les poumons. Si le test est raté, la victime subit 1d4 +1 points de dégâts.

Il n'y a aucun trésor, ou quoi que ce soit d'autre d'intéressant, dans cette pièce. Il n'y a aucune indication de monstre ou d'effet magique pour expliquer l'état de pétrification des trois personnes. C'est au MD de décider si ces figures rocheuses sont là comme avertissement, ou simplement par hasard.

Salle n° 58 : Un accueil humide

Une simple porte en pierre se trouve face à vous. Elle est fermée, et parfaitement carrée : 2 m 40 de haut et de large. En son centre se trouve un imposant anneau en laiton. Au-dessus de celui ci se trouve une inscription en thorass :

« *Cela a toujours été, et sera toujours. Bougeant, remuant et ne se fatiguant jamais. Usant les rochers les plus durs, et brisant les nerfs les plus solides. Abritant les plus grands, et donnant vie à tout. Ne passez pas si vous ne pouvez pas l'embrasser de votre vivant.* »

L'inscription fait référence à l'eau, qui va remplir la salle à cause de la magie d'Halaster. Les PJ qui ouvrent la porte voient un couloir de pierre nu, qui s'allonge pendant 15 mètres, puis donne sur une pièce éclairée.

58A : Cette salle mesure 18 x 18 mètres, avec un plafond situé à 18 mètres lui aussi. Une sculpture de pierre ornementale fait tout le tour du haut des murs, représentant une rangée de visages barbus, leurs bouches ouvertes pour crier ou chanter. Un sort de *lumière continuelle* placé au plafond illumine fortement cette salle.

Au milieu du mur le plus lointain se trouve une colonne de pierre striée, de 60 centimètres de diamètre et de 1 m 20 de haut à partir du sol. Au-dessus se trouve un coffret de pierre noire, ouvert. Encadrant la colonne, et légèrement au-dessus d'elle, se trouvent deux appliques de torches dorées et décorées (vides), placées dans des protubérances du mur. Il s'agit des seuls meubles de la pièce.

Le coffre est clairement vide, son couvercle levé. Il est inoffensif, et on peut le déplacer ou l'emmener sans subir aucun effet.

Les appliques sont grandes et lourdes. Elles sont faites en laiton, mais peuvent cependant dépasser 4 pa pièce chez un marchand aquafondais, du fait de leur taille voyante. Malheureusement, elles semblent fermement attachées au mur.

Les MD doivent en passant faire interpréter les tentatives pour retirer les appliques du mur. Si l'une des appliques est tordue ou tournée pendant une de ces tentatives, les événements décrits ci-après se produisent. Sinon, les PJ peuvent librement entrer dans la salle, l'explorer, puis en sortir, sans rencontrer quelque chose d'intéressant.



On peut détecter des portes secrètes sur les sections de murs de 3 mètres voisines de chaque angle de la pièce (de chaque côté de l'angle), mais ces portes résistent à toutes les tentatives faites pour les ouvrir ou les détruire.

Si on tourne une applique, deux pierres du mur, épaisses de 30 centimètres, tombent devant la porte d'entrée : une à 3 mètres de la porte, et l'autre 3 mètres derrière la porte, au nord.

Une fois que les murs tombent dans le couloir d'entrée, les 16 visages des quatre murs de la pièce commencent à cracher de l'eau. On ne peut pas arrêter cette inondation d'eau claire en tournant, détruisant ou arrachant l'une des appliques du mur, ou n'importe lequel des visages sculptés. Après le commencement de l'inondation, celle-ci continue inexorablement, ou jusqu'à ce qu'Halaster l'arrête.

Lors du premier round, le sol devient humide. Au deuxième round, tout le sol est recouvert d'environ 1 centimètre d'eau. Au troisième round, le sol est déjà sous plus de 2 centimètres d'eau.

Ensuite, l'eau monte de 5 centimètres par round, jusqu'à ce que 12 rounds se soient écoulés. Le chapitre « Temps et déplacement » du *Manuel des Joueurs* donne en détail les règles ayant trait à la nage, au fait de retenir sa respiration et à l'escalade. Pour vous donner des références basiques, un PJ peut retenir son souffle pendant un nombre de rounds égal à 1/3 de son score de Constitution, ou il peut combattre sous l'eau en réussissant un test de Constitution chaque round (un échec signifiant qu'il retourne à la surface pour respirer, ou qu'il se noie).

Au 13ème round après qu'un PJ ait dérangé une applique, toutes les portes secrètes de 58A s'enfoncent dans le sol, libérant des trombes d'eau dans la salle, et augmentant le niveau d'eau de 60 centimètres par round, durant ce round et le suivant. Avec ce flot arrivent six hommes-poissons vert noirâtre, aux doigts palmés, chacun armé d'un trident et d'une dague.



Ils nagent vers les PJ en groupe, depuis l'une des portes. Ces hommes-poissons ne montent jamais à la surface, attaquant les PJ sous le niveau de l'eau.

Deux des hommes-poissons traînent une belle femme humaine qu'ils ont capturée ; elle est attachée par des chaînes entrecroisées, et bâillonnée avec ses propres cheveux longs. Un globe de vide (de l'air !) entoure sa tête. La captive est une illusion ; les hommes-poissons (des sahuagins) sont vraiment en train d'amener un filet magique. Il peut emprisonner jusqu'à 2 PJ de taille M. Il faut que quiconque essaie de libérer ou de traîner les captifs, effectue un test de Dextérité, et un jet de sauvegarde contre les Souffles lors de chaque tentative, ou soit capturé par le filet. Une fois que le filet a réussi à capturer quelqu'un, l'illusion est rompue. De simples contacts ne dissipent pas l'image, bien que ceux qui touchent sentent le filet, mais pas les chaînes, ni le corps.

Les six **sahuagins** cherchent à capturer ou tuer tous les intrus (concentrant leurs efforts sur des adversaires qui peuvent lancer des sorts), et les emmener dans la salle pleine d'eau (58B) qui entoure la salle avec les colonnes et les appliques (58A).

Les sahuagins servent par crainte l'aboleth qui se trouve en 58B, comme ils l'ont toujours fait depuis qu'un des apprentis d'Halaster les a transportés ici. Ils espèrent secrètement s'échapper un jour de ces pièces, et les survivants n'attaquent pas les PJ qui tuent l'aboleth. Ils suivent les PJ, et les aident à briser les murs tombés qui scellent 58A du reste du donjon. Les sahuagins essaient de faire un trou dans la grille, et suivent le courant ; si on ne les dérange pas pendant qu'ils font cela, ils font une ouverture, et s'échappent par là, en trois rounds.

Sahuagin (6) : Int Élevée ; AL LM ; CA 5 ; VD 12, N 24 ; DV 2 +2 ; pv 14 (chaque) ; TAC0 16 ; #AT 1 ou 5 (si désarmé) ; Dég 1-2/1-2 (mains), 1-4/1-4 (pattes postérieures), 1-4 (morsure), ou arme : 2-7 (trident), 1-4 (dague) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA M ; M 12 ; PX 175 chaque.

Le niveau d'eau de tout ce complexe de salles est maintenu par magie ; la salle n° 58A se remplit entièrement d'eau 42 rounds après que quelqu'un ait manipulé l'une des appliques sur le mur. Quand 58A est totalement remplie, 58B a un vide de 1 m 50 entre son plafond situé à 27 mètres et la surface de l'eau, ce qui donne aux PJ un certain accès à l'air.

58B : Cette salle est le repaire d'un **aboleth**, emprisonné ici il y a longtemps par un apprenti d'Halaster, après quelques expériences. À cause des expériences, l'aboleth ne possède plus la capacité de créer des illusions, ni le pouvoir de réduire des créatures à l'esclavage.

L'aboleth a faim de meilleure chère : les PJ ! Il se précipite à l'attaque et dévore. Tous les captifs emprisonnés dans le filet magique sont jetés dans la boue grisâtre, dans le coin nord est du repaire de l'aboleth (n° 58B), pour servir plus tard de repas.

L'aboleth attaque avec ses tentacules ; ces appendices transforment la peau des victimes en une membrane claire, en 1d4 +1 rounds, à moins qu'on ne réussisse un jet de sauvegarde contre les Sorts. Il faut toujours humidifier cette membrane, ou l'on subit 1d12 points de dégâts par round. Un sort de *guérison des maladies* arrête la transformation durant la période de 1d4 +1 rounds, mais une fois ce sort terminé, seul un *soin des blessures graves* ou un sort de guérison plus puissant, redonne à la peau son état normal.

Le nuage de mucus, épais de 30 centimètres, de l'aboleth impose à ceux qui le respirent un jet de sauvegarde contre le Poison, ou ils seront capables de respirer sous l'eau pendant 1-3 heures après leur dernier contact avec ce nuage. Pendant cette période, les tentatives pour respirer de l'air normal entraînent la mort par suffocation au bout de 2d6 rounds.

Si on l'amène à 7 points de vie ou moins, l'aboleth rompt le combat pour tirer un certain bloc de pierre dans le sol, et essaie de s'échapper en 58C.

Aboleth (1) : Int Élevée ; AL LM ; CA 4 ; VD 3, N 18 ; DV 8 ; pv 52 ; TAC0 12 ; #AT 4 ; Dég 1-6 (x4) ; AS Spécial ; DS Bave ; TA E ; M 13 ; PX 2.000.

Régulièrement, des sphères d'eau téléportées arrivent en 58B, contenant des poissons, des charognes et d'autres déchets des égouts d'Eauprofonde. L'eau a juste assez de salinité pour permettre aux sahuagins d'opérer dans leur environnement aquatique. En même temps, tous les restes, les déchets et les ordures laissés à un certain endroit sont téléportés au loin (avec l'eau polluée qui les entoure). Les MD peuvent téléporter les PJ en mauvaise posture loin de l'aboleth, à l'aide de ces mécanismes, mais leur destination peut être pire que leur situation actuelle !

La boue du coin nord est est une épaisse couche de limon, qui recouvre beaucoup d'os humains pointus, ainsi que des trésors magiques. Les captifs pris dans le filet sont capables de tâtonner dans le limon qui est sous eux, pendant trois rounds, et de tirer un objet pour l'examiner, avec les résultats suivants (lancez 1d4) :

- Sur un jet de 1, celui qui cherche récupère un os humain, ou un morceau d'équipement inutile.
- Sur un jet de 2, celui qui cherche remonte une arme normale (une épée longue, une épée courte, une dague, une hachette, une masse ou un marteau ; lancez 1d6 pour le savoir).
- Sur un jet de 3, celui qui cherche trouve une baguette, une fiole, une poignée de pièces (au choix du MD en ce qui concerne le nombre et la nature) ou un anneau.
- Sur un jet de 4, celui qui cherche trouve un objet magique plus grand.

Le MD doit choisir les objets trouvés parmi cette liste de trésors :

- 46 armes ordinaires, de divers types (au choix du MD)
- Une *dague +1*
- Une *dague +2*
- Une *baguette prodigieuse* (6 charges)
- Un *anneau des étoiles filantes*
- Une *épée longue +1, +3 contre les lycanthropes et les changeurs de forme*
- Un *carillon d'interruption*
- Une paire de « bracelets de défense, CA 2 » (en fait des *bracelets de vulnérabilité*)
- Une *flèche tueuse de voleurs* (agit comme une *flèche +3*)
- Une *flèche tueuse de golems* (agit comme une *flèche +3*)
- Une *lame soleil*
- Deux *élixirs de santé* (dans deux fioles d'acier inoxydable)
- Une *potion d'escalade*
- Une *potion de diminution*
- Une *potion d'ESP*
- Une *potion de grands soins*
- Une *potion de résistance au feu*
- Une *potion d'éclat irisé*
- Une *potion de hâte*
- Un *anneau de sorts* contenant trois sorts de *dissipation de la magie*, et un de *délivrance de la malédiction*
- Un *anneau de sorts* contenant trois sorts de *soins des blessures graves* et un de *neutralisation du poison*

Une fois que les personnages se sont libérés du filet, ils peuvent retirer n'importe quel objet de la boue. Les MD doivent déterminer la quantité de trésor abandonné qu'on peut trouver ; jaugez cette quantité en fonction de la force du groupe. Les PJ sévèrement affaiblis par les dangers de Montprofont peuvent avoir besoin de toute l'aide magique qu'ils pourront trouver...

58C : Le bloc de pierre qui fait office de trappe en 58B permet d'accéder au coin nord est d'une autre pièce submergée ; cette dernière s'étend sur 9 mètres à l'ouest, et 15 mètres au sud, et a une profondeur de 9 mètres. Cette pièce est égale-

ment habitée par divers morts-vivants aquatiques. L'aboleth fuit dans le coin nord ouest, et évite tout combat, à moins qu'on ne l'attaque. Les morts-vivants n'attaquent pas l'aboleth, mais attaquent toujours toutes les autres créatures qui pénètrent dans leur repaire. Il y a 5 **lacédons** (des goules aquatiques), quatre **squelettes** humains, et deux gros **requins morts-vivants** (des zombis monstres). Les lacédons et les squelettes sont décrits plus en détail dans le *Bestiaire Monstrueux* et les zombis monstres « requins-morts » sont décrits en détail au chapitre **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*.

Cette salle contient de nombreux fragments pourris de vieux meubles en bois sombre et lourd, qui flottent ça et là : des pieds de tables, des panneaux muraux fendus et des tabourets. Ils sont désormais trop mous pour servir d'outils ou d'armes. Toutefois, si les PJ prennent et examinent plusieurs morceaux de meubles, le deuxième pied saisi se casse, révélant deux fioles en acier inoxydable : une *potion de respiration aquatique* (4 doses), et une *potion de grands soins*. Il n'y a aucun autre trésor dans la pièce.

Goule, lacédon (5) : Int Faible ; AL CM ; CA 6 ; VD N 9 ; DV 2 ; pv 14 chaque ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég 1-3/1-3/1-6 ; AS Paralysie pendant 1d6 +2 rounds si le jet de sauvegarde est raté (elfes immunisés) ; DS Spécial ; TA M ; M 12 ; PX 175 chaque.
Squelette (4) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 (N 6) ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épées courtes rouillées) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 65 chaque.
Zombi monstre, requin-mort (2) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD N 20 ; DV 6 ; pv 40, 36 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; DS Immunisé contre les sorts de sommeil, charme, immobilisation et froid, le poison et la mort magique ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 650 chaque.

Au bout du coin sud ouest de se sombre repaire, se trouve un trou de 3 mètres de diamètre, recouvert par une grille : l'ouverture d'un passage sombre, submergée, et qui remonte (n° 58D), qu'il faut que les PJ remontent en nageant pour s'échapper.

58D : Il s'agit du passage trouvé dans le coin sud ouest de 58C. La grille métallique, incrustée de limon et tapissée d'algues, semble solide, mais on peut la déloger avec un jet de Barreaux et Herses, ou un total de 7 points de dégâts. Une fois la grille retirée, on a accès au tunnel submergé qui se trouve derrière.

Les murs du tunnel sont rugueux, peut-être naturels, mais le tunnel conduit directement à un bloc de pierre carré et lisse. Si les PJ font levier dessus, ou le frappent, ils peuvent y mettre du jeu au bout de 1 à 2 rounds, ce qui leur permet d'accéder à l'espace entre les deux murs tombés de l'entrée 58A, au niveau du sol.

Ces murs peuvent encaisser chacun 400 points de dégâts avant de se fracasser (les armes tranchantes ou perforantes ne font que la moitié des dégâts). Une fois fracassés, on peut ouvrir en deux rounds un trou suffisamment grand pour permettre à une créature de taille M de passer ; l'eau de 58A s'infiltre par-dessus le trou, pour emplir l'espace qui se trouve derrière en six rounds, à moins que le trou ne se trouve au niveau de l'eau ou au-dessous. Dans un tel cas, l'eau jaillit pour remplir l'espace derrière en deux rounds, au même niveau que la salle submergée.

L'espace entre les murs qui sont tombés, se remplit avec une décharge sifflante de « miasme mortel » (voir la Salle n° 57, au-dessus, pour en avoir les effets), une fois que les murs sont en place. Ce piège n'est pas prévu comme une arme offensive, mais pour empêcher l'infiltration d'eau plus loin dans le donjon.

Si on casse le deuxième mur, le sol derrière lui pivote automatiquement pour révéler une canalisation d'écoulement recouverte par une imposante grille de fer. Les PJ peuvent se tenir ou s'allonger sans risque, tandis que l'eau s'écoule dans le conduit, mais l'eau peut peut-être emporter l'équipement des PJ, les objets tenus, ou les vêtements portés à ce moment (effectuer des Tests de Dextérité). La canalisation d'écoulement sert à protéger le reste de Montprofont contre des inondations qui pourraient s'étendre, et toute eau venant de 58A est détournée en quatre rounds.

Salle n° 59 : La survie est à 90 % une question de chance !

Quand ils sont à 24 mètres de cette pièce, les PJ entendent de faibles cris d'angoisse, qui raclent le gosier (d'après le son, probablement un seul homme). Les cris deviennent plus forts à mesure que le groupe s'approche de la porte. Quand les PJ ouvrent la porte de la salle, lisez ce qui suit :

> La salle devant vous est vide, excepté un banc de pierre contre le mur nord. Un homme blessé et ensanglanté, démuni d'arme et d'armure, se tient à genoux, et rampe derrière, terrorisé par son bourreau. Un géant à deux têtes se tient au-dessus de lui, faisant craquer ses articulations, et riant. Deux rats géants, qui courent précipitamment autour des pieds du géant, sortent souvent vivement, et mordent les jambes et le flanc de l'humain, arrachant encore plus de cris au pauvre homme. Un autre géant de la même race est en train de regarder toute la scène et glousse. Les quatre têtes des géants se tournent pour vous faire face quand vous entrez. Le géant le plus proche soulève rapidement deux gourdins à pointes, et vous fait face, l'autre soulève un rat et vous le lance !
>
> Débraillés, et avec des traits orquiens, ces deux créatures géantes sont profondément incrustées de crasse, et sentent horriblement mauvais. Elles vous grognent dessus, en colère, et avancent à grands pas, avec manifestement des intentions hostiles.





Les **ettins** hauts de 3 m 90, Huorgh et Uluth, portent chacun deux gourdins à pointes, et peuvent les manier simultanément.

Huorgh, ettin (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 3 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 76 ; TAC0 10 ; #AT 2 ; Dég 1-10 (poing gauche)/2-12 (poing droit), ou armes : 2-16/3-18 (2d8/3d6 — gourdins à pointes) ; DS Surpris uniquement sur un 1 ; TA E ; M 14 ; PX 3.000.
Uluth, ettin (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 3 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 72 ; TAC0 10 ; #AT 2 ; Dég 1-10 (poing gauche)/2-12 (poing droit), ou armes : 2-16/3-18 (2d8/3d6 — gourdins à pointes) ; DS Surpris uniquement sur un 1 ; TA E ; M 14 ; PX 3.000.

Les cris de l'homme viennent des morsures de deux **rats géants** (« de Sumatra ») affamés. L'un d'eux continue à l'attaquer pendant que les ettins combattent les PJ, à moins qu'il y ait quelqu'un pour aider le malheureux. Un rat est lancé au début par Huorgh au visage du premier PJ qui entre dans la salle ! Le rat en colère arrive avec pour commencer une attaque aérienne, en prenant le TAC0 10 de l'ettin ! S'il touche, il fait 1 point de dégât dû à l'impact, et utilise son attaque de morsure contre le PJ, avec un ajustement de +4 au TAC0.

Rat géant (2) : Int Semi ; AL N (M) ; CA 7 ; VD 12, N 6 ; pv 4, 3 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Maladie (5 % de chances/morsure) ; TA Mi ; M 7 ; PX 15 chaque.

Les ettins portent chacun un trésor, caché sous leurs longs cheveux emmêlés, les épaisses couches de crasse qui les recouvrent tous les deux, et les peaux sales qu'ils portent.

Huorgh porte un anneau en laiton simple, qu'on a seulement 50 % de chances de voir parmi les longs poils et la crasse de sa main. Il s'agit d'un *anneau de résistance au feu*, détaillé dans le *GdM*. Notez que sa protection s'applique pendant son combat contre les PJ !

Il a également une grosse bourse attachée à son cou. elle en contient sept plus petites (prises à des victimes), dont voici les contenus :

- 12 pc, 6 pa, 3 po, 1 pp
- 4 pc, 4 pa, 6 po
- 2 pc, 16 pa, 5 po, 1 pp
- 7 pc, 6 pa, 9 pe, 11 po
- 77 pc, 3 po, 6 pp
- 4 pa, 3 pe, 2 po, et une boîte en laiton contenant six héliotropes (gris foncé, avec des taches rouges, bruts, mais semi-polis : 50 po chaque)
- 17 pc, 4 po, 5 pe, 5 po, 6 petits poissons taillés dans de l'ivoire (des « poissons de négoce » de la Côte des Épées, valant chacun 5 po)

Uluth possède lui aussi plusieurs bourses dont il s'est emparé, à l'intérieur d'un sac attaché autour de son cou. Leurs contenus sont :

- Deux fioles en acier inoxydable (une *potion de forme gazeuse*, et une *potion de longévité*), et trois dés en ivoire (valant chacun 1 po)
- 1 pc, 14 pa, 6 pe, 8 po
- 3 pa, 2 po, 1 pp, et une petite boîte en bois contenant trois émeraudes très grosses, taillées en ciseaux (vert brillant, deux valent 7.000 po, et une autre 6.600 po)
- 4 pc, 5 pe, 10 po, et un charme en argent, monté en pendentif, en forme d'arbre (en fait un « arbre » *gri-gri emplumé de Quaal*, décrit dans le *GdM*)
- 2 po, 4 pp

Uluth porte également une large ceinture de cuir en loques, dans laquelle il a glissé l'arrière-train à moitié mangé de la malheureuse mule de quelqu'un : un « pilon » gros et sale, pour son prochain repas. C'est la seule nourriture que les ettins transportent.

L'homme horrifié et sans armes qui se trouve derrière le banc crie à l'aide, et s'écroule rapidement de soulagement si les rats et les ettins sont vaincus. Si on l'examine (une tâche impossible tant que les ettins sont vivants), cet homme blessé ne porte qu'un simple disque d'argent sur une corde, autour de son cou, ainsi que les haillons d'une soutane quelconque, avec une ceinture. Il est très faible, à cause de la peur et de la douleur.

Cet homme s'appelle Elegul Autrui, une « Fortune Errante » (prêtre-aventurier) de Tymora, la Déesse de la Chance. Il possède les sorts suivants en mémoire (5, 5, 3) : *bénédiction*, *soins des blessures légères* x4 ; *faveur de Tymora* (détaillé au chapitre **Sorts de Montprofont** de ce livre), *détection des pièges*, *lame enflammée*, *immobilisation des personnes*, *flammes* ; *guérison des maladies*, *dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction*.

Elegul n'a plus d'armes, ni d'équipement, et aucun trésor ; c'est une victime malheureuse d'un des *anneaux de téléportation* maudits d'Halaster, qui a éparpillé toutes ses possessions à travers le donjon. Il est reconnaissant envers ses sauveurs, et les aident avec ses sorts, les accompagnant s'ils le lui permettent. Il considère qu'aider les aventuriers (ceux qui osent beaucoup, et font remuer les choses, promouvant ainsi l'influence de Tymora) fait partie de son travail de prêtre de Tymora, de même que le fait de vivre lui-même des aventures. Il rechigne à rejoindre le groupe des PJ pour une longue période, car il ne trouve pas bien que des aventuriers en viennent à compter trop souvent sur l'aide formelle de Tymora, au lieu de prendre des risques. Pour en savoir plus sur Elegul, reportez-vous au chapitre **PNJ de Montprofont**.

Elegul Autrui hh P6 de Tymora : CA 10 ; VD 12 ; pv 16 (sur 33) ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou arme ; C 17 ; I 18 ; S 18 ; Ch 16 ; AL CB. Sorts : voir ci-dessus.



Niveau Deux : Endroits intéressants

2A : Quand les PJ atteignent cet endroit pour la première fois, un globe de verre (de 2,5 centimètres de diamètre) tombe soudainement d'en haut, et se fracasse au milieu d'eux. Des tessons de verre s'échappent les volutes d'une épaisse et tourbillonnante fumée pourpre. Ses vapeurs remplissent rapidement le couloir (voir ci-dessous pour les effets du globe de gaz « linceul de combat »).

La sphère est collée au plafond à cet endroit avec de la résine d'arbre et un fin fil de soie la relie au sol, attendant que quelqu'un marche dessus, et libère le globe. Le piège a été mis en place par un **doppleganger** qui se tapit à proximité. Il suit les PJ vers le piège, et en sait assez pour prendre leur apparence avec quelques détails.

Il prend la forme d'un PJ qui semble être un meneur important, en qui on a confiance, ou qui est protégé par les autres. Il attaque le groupe discrètement, par derrière, après que le piège s'est déclenché, utilisant la protection du linceul de combat. Il tente de tuer ou de mutiler les PJ qui transportent des objets magiques quelconques, ou bien des trésors ou un équipement d'une valeur évidente. Ses ambitions sont pour le moins médiocres, puisqu'il désire simplement s'échapper en vie, et avec un butin substantiel.

Fengharl, doppleganger (1) : Int Haute ; AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 4 ; pv 46 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-12 ; AS ESP, changement de forme avec 90 % de précision ; DS Immunisé contre les sorts de charme et sommeil, se protège comme un G10 ; RM Spécial ; TA M ; M 13 ; PX 975.

Fengharl possède d'autres globes de linceul de combat cachés ailleurs dans le donjon. Si son embuscade réussit, il continuera à tendre des pièges aux PJ tandis qu'ils exploreront Montprofont. Ses tactiques habituelles comprennent le fait de lancer un globe de linceul de combat en pleine bataille, pendant que les PJ sont déjà en train de combattre un monstre puissant. Si Fengharl est pris et obligé à révéler l'emplacement de son trésor (choix du MD d'objets magiques mineurs et de pièces) ou des globes de linceul de combat, il conduira les PJ dans le repaire d'un monstre qu'il connaît, espérant s'échapper pendant la bataille qui s'ensuivra.

Les globes de linceul de combat

Cette fumée purpurine envahissante est un support de combat rare et mortel, conçu par un mage de Nimbral, et plusieurs prêtres du Lantanne. Il est connu sous le nom de linceul de combat, et possède trois propriétés essentielles.

- La fumée remplit une aire sphérique, et se propage de 6 mètres par round, jusqu'à un rayon maximum de 12 mètres (durant 1d4 +12 rounds), avant de s'éclaircir et de se dissiper. Tant que la fumée persiste, la zone est remplie d'un épais écran de fumée magique, qui contrarie la vision normale, l'infravision et la *vision véritable*. La scrutation et la localisation, au moyen d'objets magiques ou de sorts, deviennent impossibles à cause du linceul de combat. L'écran de fumée a un effet comparable au noir total, de sorte que tous les jets d'attaques des personnages subissent des pénalités de 4 points quand les PJ se trouvent dans les limites du linceul de combat ; de même, les CA subissent une pénalité de +4 points lorsqu'on est dans la fumée magique. Les effets de la compétence Combat Aveugle (mais pas la vision nocturne des animaux) modifient ces pénalités.
- Il faut que toute créature dans le carré marqué « 2A » effectue un test de Dextérité, ou soit frappée par le récipient de verre. Quiconque se trouve à 60 centimètres maximum de l'impact (y compris toute créature frappée par le globe), est frappé par les tessons du récipient de verre. Il faut que tous ceux qui se trouvent dans cette zone se protègent contre les Souffles, ou voient un linceul de combat de 3 mètres de rayon se déplacer avec eux, indépendamment des effets normaux du nuage, et pour la durée du nuage de fumée (1d4 +12 rounds). Cet effet est dû à la réaction et à l'adhérence de la fumée avec l'humidité naturelle sur la peau d'une créature ou sur un habit, et n'est pas magique.
- Il faut que toutes les créatures en contact avec la fumée se protègent contre les Sorts, ou se trouvent sous l'effet de *lenteur* (comme le sort de magicien) pendant la durée de la fumée. Même si les créatures quittent ensuite les environs (ou même le plan !) de la fumée, les effets de la *lenteur* persistent pendant 1d8 rounds. Il s'agit d'une propriété biologique provisoire du linceul de combat, pas d'un effet magique. Les sorts *neutralisation du poison* et *ralentissement du poison* neutralisent cet effet si la cible est hors du nuage.

Le linceul de combat se trouve seulement dans des sphères de verre transparent, dont certaines portent des inscriptions pour les identifier. Tous les types connus de dragons sont immunisés contre les effets de cette substance, et certains sages pensent que tous les reptiles sont immunisés, ou au moins très résistants, contre ce linceul de combat. Le linceul de combat est trop rare pour avoir été beaucoup utilisé en combat, bien que les royaumes insulaires du Lantanne et de Nimbral bénéficient de sa présence dans leurs arsenaux défensifs. Il ne s'agit pas d'une substance magique en soi, et le nuage créé ne peut être supprimé par une *dissipation de la magie* ou des procédés similaires.

2B : À chaque fois que cette lettre apparaît sur la carte, on trouve un *rideau de ténèbres*. Ces champs magiques apparemment permanents sont placés dans tout Montprofont par Halaster, et contiennent un sort de *transformation d'énergie* : ils absorbent tous les sorts (sauf les *souhaits mineurs* et les *souhaits*) qu'on leur lance, y compris les *dissipations de la magie*.

Un *rideau de ténèbres* ressemble à un « rideau » ondulant d'un noir total, et il s'agit en fait d'un champ intangible que tous les objets peuvent traverser librement, ne ressentant qu'une brève sensation de froid. Totalement opaques, ces rideaux bloquent toutes les visions, et tous les sorts qui ont trait à la vue, détruisant au contact les sorts *œil du magicien* et *projection de l'image*. Les rideaux n'arrêtent nullement les bruits, et les armes peuvent les pénétrer comme s'ils n'existaient pas. Bien sûr, l'obscurité réduit fortement la précision des coups, soit -4 aux jets d'attaques. Les explorateurs expérimentés de Montprofont savent très vite que beaucoup de monstres se tapissent derrière ces rideaux.

2C : C'est un autre symbole qui apparaît plusieurs fois sur la carte. Sa présence est le signe d'un « puits sans fond » créé par Halaster. Ces puits lui donnent un moyen facile de tuer ou blesser les intrus, et ils sont aussi utile pour briser les éléments de sorts, et autres matières premières.

Les puits sont toujours entourés d'un *rideau de ténèbres* (voir 2B ci-dessus) de forme circulaire, qui absorbe la magie lancée depuis et vers le puits, et contient les propres effets magiques du puits. Du fait de l'obscurité, de nombreux explorateurs trouvent ces puits sans avoir été prévenus, et testent leurs pouvoirs en avant-première. Ces puits possèdent une très puissante force d'attraction saccadée qui projette au fond du puits tout objet ou personne qui y pénètre ou se penche au-dessus. Tant qu'ils restent au bord du puits, les PJ doivent effectuer à chaque round un Test de Force pour résister à cette attraction.

Les objets et les personnes incapables de résister à cette « attraction soudaine », sont lancés brusquement 27 mètres plus bas à une vitesse élevée, et s'écrasent contre un sol de pierre rugueux, encaissant 10d6 points de dégâts. Il faut



que les objets réussissent à la fois un jet de sauvegarde contre les Chutes et les Coups puissants pour résister. Les personnes qui peuvent voler ou utiliser de la lévitation magique, ou quelque chose de la sorte, peuvent ralentir leur descente, et ne subir que 7d6 points de dégâts. Seul le sort *feuille morte* permet à quelqu'un d'échapper à tous les dégâts.

Il faut que ceux qui essaient de descendre le long des parois du puits réussissent un test de Force chaque round, afin d'éviter d'être arrachés par la force d'attraction. S'ils grimpent sans attaches, ils font le test avec une pénalité de +3 ; s'ils utilisent une corde, le test est fait normalement.

Après l'impact au fond, un téléporteur situé en bas renvoie vivement tous les fragments d'objets et les corps à l'endroit exact où ils sont entrés dans le puits.

2D : La porte menant à cette salle porte une inscription en thorass : « Ci-gît Fendel le Sans Pareil ». Un cercueil ouvert se trouve dans la pièce, avec à l'intérieur un squelette décapité (pas un mort-vivant), vêtu d'une majestueuse toge. Il serre dans ses mains osseuses un bâtonnet majestueux, et porte une bague en laiton massif à chaque main. Tous ces objets ne sont pas magiques.

Au-dessus de la tête du cercueil, perdu dans les ténèbres et les toiles d'araignées qui le camouflent, se trouve le crâne de Fendel, flottant ; quelqu'un qui lève les yeux n'a que 20 % de chances de le découvrir. Si le crâne est repéré, ou si deux PJ ou davantage s'approchent du cercueil pour l'examiner, un jet d'huile enflammée leur tombe soudain dessus.

Cette *huile des feux ardents* (décrite dans le *GdM*) est lâchée par des **urdes**, qui descellent une membrane, faisant office de sac, qui en est gorgée. Ce sac laisse l'huile s'échapper mais ne permet pas à l'air d'entrer ; il crée ainsi un courant d'huile enflammé, et pas une explosion immédiate. Ces sacs sont fabriqués par les urdes à partir d'organes d'animaux, et sont d'une très grande rareté.

Le crâne de Fendel lévite grâce à un sortilège permanent d'Halaster, une vieille blague au sujet de Fendel racontant que, vivant, il avait toujours « la tête dans les nuages ». Cette plaisanterie n'a aucun rapport avec les urdes récemment arrivés, qui ont orienté le crâne de manière à ce qu'il soit face au cercueil situé au-dessous. Ils conservent également leurs sacs à l'intérieur du crâne.

L'huile tombe en gouttelettes depuis les orbites, les narines et la bouche du crâne, les flammes engloutissant quiconque se trouve à 1 m 50 maximum du cercueil. Lancez des jets d'attaques séparés pour chaque personnage en danger, avec un TAC0 12. Il y a assez d'huile pour 3 rounds et les urdes qui volent poussent pendant ce temps le crâne de 3 mètres en direction du groupe. Comme les PJ peuvent voir ce déplacement, le TAC0 de l'huile passe à 14 au deuxième round, et à 15 au troisième.

Être directement touché par l'huile enflammée inflige 2d6 points de dégâts de brûlure à un PJ, et l'huile continue à brûler le round suivant (pour 1d6 points de dégâts), avant d'être entièrement consumée. Les éclaboussures (tout jet d'attaque qui manque de 1 ou 2 points) occasionnent une perte de 1d3 points de dégâts de feu.

Au même moment, les autres urdes, abrités dans les fissures et derrière les aspérités du plafond, en roche naturelle, de cette salle, lâchent des « bombes de roche » sur les PJ qui sont à distance respectable du cercueil. Quatre bombes tombent durant le premier round, et 2 durant le second, chacune infligeant 2d4 points de dégâts. Après 2 rounds, il n'y a plus de tentative de bombardement, puisque les urdes ont utilisé tous les rochers convenables. Ces rochers tombent avec un TAC0 17. Considérez que les PJ qui ne soupçonnent rien ont une CA 10 le premier round ; si un urde est décelé et identifié avant l'attaque, les PJ peuvent s'appliquer à esquiver ses projectiles, obtenant une CA 2 avant les ajustements de Dextérité.

Urde (9) : Int Faible ; AL NM ; CA 8 ; VD 6, V 15 (C) ; DV 4 ; pv 30 (x4), 24 (x2), 22 (x3) ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ou arme : 1-4 (lances de fantassin légères lancées comme des javelots ; chaque urde possède 2 lances de ce type) ; AS Bombardement de rochers ; TA P ; M 7 ; PX 120 chaque.

2E : À cet endroit, un pilier lisse de 90 centimètres de diamètre, et de 2 m 40 de haut, se tient au centre du couloir. Il a été façonné à partir d'un bloc unique d'une pierre quelconque, dure et grise, et il s'arrête juste au plafond situé à 3 mètres du sol. En face du groupe, se trouve une inscription en thorass sur la colonne : « Seuls les morts passeront ». On ne voit rien d'autre aux alentours, et il y a beaucoup de place de part et d'autre du pilier.

Il faut que tout être vivant qui s'approche à 1 m 50 du pilier réussisse un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou soit affecté par un sort d'*immobilisation des personnes* ; le MD doit effectuer ces jets en secret, sans appliquer d'ajustements aux jets. Ceux qui réussissent leur sauvegarde ne ressentent qu'une sorte de tension, un frisson dans l'air, alors qu'ils passent. Ceux qui ratent sont immobilisés sur place pendant 48 rounds. On peut transporter ailleurs les victimes immobilisées, ou les libérer avec une *dissipation de la magie*. Il faut que ceux qui attaquent le pilier, ou demeurent continuellement à proximité, réussissent un jet de sauvegarde supplémentaire (non ajusté) contre les Sorts, tous les 10 rounds successifs passés à 1 m 50 de celui-ci, ou soient immobilisés.

Si un PJ au moins est immobilisé, la partie suivante de cet ancien piège se déclenche : une porte secrète sur le mur à l'ouest du pilier s'ouvre. Six **zombis monstres** sortent de l'alcôve où ils étaient cachés, pour attaquer toutes les créatures (immobilisées ou non) se trouvant dans le couloir.

Ces menaces silencieuses qui traînent les pieds, ne s'éloignent pas de plus de 90 mètres du pilier, mais poursuivent ou évitent librement les PJ. Du fait de la magie qui les contrôle, ils ne peuvent être repoussés ou dissipés par des pouvoirs de prêtre. Ces ogres zombis brandissent de lourdes armes de pierre qui s'effritent, et n'ont aucun trésor.

Zombi monstre ogresque (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 46, 44, 42, 40, 39, 36 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 4-16 ; DS Immunisé contre les sorts de *sommeil, charme, immobilisation* et ceux basés sur le froid, le poison et la mort magique ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial (considérer comme un 20 : attaque jusqu'à sa destruction, ou jusqu'à ce que les intrus fuient hors de son atteinte) ; PX 650 chaque.

En haut du pilier, hors de vue, se trouve un amas de **limon vert**. Le fait de frapper ou de heurter le pilier fait chuter ce limon en morceaux, sur les PJ proches. Le limon obtient un jet d'attaque par coup porté au pilier ; chaque attaque ratée laisse sur le sol et les murs une trace émeraude synonyme de danger. Basculer le pilier provoque l'étalement du limon sur une zone de 6 mètres de rayon, frappant les PJ avec un TAC0 11.

Le limon vert colle à la peau, et transforme sa victime en limon vert au bout de 1d4 rounds (pas de *résurrection* possible). Il ronge 2,5 centimètres de bois par heure, mais dissout une armure de plates, et les autres métaux en 3 rounds. Le sort *guérison des maladies* le tue.

Vases, limons et gelées, limon vert (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 0 ; DV 2 ; pv 11 ; TAC0 19 ; #AT 0 ; Dég Néant ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA P ; M 10 ; PX 120.

Il et impossible de faire basculer le pilier par la force pure. Il peut seulement être déraciné si on le brise. Ce pilier a une CA 1, et il faut lui infliger 74 points de dégâts, concentrés en un même endroit, pour le briser. Faire basculer et détruire le pilier annihile ses effets magiques à jamais.

2F : Un demi-anneau de bronze, vieux, sombre et poussiéreux, dépasse d'une dalle à cet endroit. Il s'agit de la poignée d'une trappe ; la dalle (environ 60 centimètres de côté) se soulève et révèle un conduit carré de 60 centimètres de côté, dont le fond n'est pas visible.



Ce puits possède des prises ou des barreaux de fer (vieux et fixés solidement) le long d'un de ses murs. Le puits est trop étroit et étriqué pour que quiconque portant une armure supérieure à du cuir clouté puisse le descendre. Il descend pendant 24 mètres à partir du sol, puis donne sur une pièce sombre et inondée.

Cette pièce mesure 3 mètres de haut, et le fond se trouve sous de l'eau sombre et froide (1 m 20 de hauteur), qui remplit toute la salle de 9 x 21 mètres. Si quelqu'un poursuit l'exploration, il découvre que cette salle compte des meubles de pierre (d'énormes chaises avec dossiers, des tables décorées, etc.) et est le repaire d'un **naga aquatique**.

Le naga est vert émeraude, barré de raies brun chocolat. Il a des yeux ambrés, et s'intéresse aux nouveaux visiteurs, mais il n'est pas agressif. Il a rassemblé les trésors dans toute cette salle, et s'en est fait un lit ovale, pour s'allonger, et il se défend, ainsi que son trésor, si on les menace. Sinon, il tente d'éviter le combat, et reste dans un coin éloigné de la salle durant les fouilles des PJ.

S'il est contraint de combattre, il attaquera avec sa morsure empoisonnée : jet de sauvegarde contre le Poison à -2 pour éviter d'être affecté par un poison de Type 0 ; le temps de déclenchement est de 2d12 minutes, avec des effets paralysants qui durent 2d6 heures. Les effets empoisonnés de la morsure de naga sont connus pour varier ; ce poison ne s'applique qu'à ce naga ; pas à tous les nagas aquatiques.

Le naga lance des sorts comme un magicien du 5ème niveau (4, 2, 1), et a mémorisé les sorts suivants : *vapeur colorée* x3, *sommeil*, *flèche acide de Melf* (dure 2 rounds), *toile d'araignée*, *langues*.

Naga aquatique (1) : Int Haute ; AL N ; CA 5 ; VD 9, N 18 ; DV 7 ; pv 46 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1-4 + poison ; AS Sorts comme un M5 ; TA G ; M 11 ; PX 3.000.

Le naga reçoit de la nourriture, de l'air frais et de l'eau fraîche au moyen d'un téléporteur périodique, de la même façon que pour la salle n° 58B (voir **Niveau Deux : Salles principales**). Cette ligne particulière, conçue par Halaster, n'autorise pas le passage de créatures vivantes pendant qu'elle fonctionne, même si les créatures sont dans sa zone d'effet. Les corps et les cadavres sont pourtant déplacés par le téléporteur (vers une destination inconnue ; nous avertissons les PJ qui souhaitent renvoyer à la surface leurs camarades décédés que la destination peut être un laboratoire secret, quelque part).

Le trésor submergé du naga se compose de 56 pc, 114 pa, 33 pe, 220 po, 16 pp et 9 morceaux intacts d'ambre poli (valant chacun 100 po). Toutes ces pièces et ces bijoux sont éparpillés sur un lit ovale de 1 m 20 de diamètre et de 15 centimètres de profondeur sur les bords, plus mince au centre. Sous le milieu du lit se trouve une *côte de mailles elfique +2*, qui ne convient qu'aux elfes et demi-elfes.

Le naga aquatique est de plus en plus las de son repaire et de sa captivité. Il utilise son sort de *langues* pour avertir le groupe de ne pas prendre son trésor (à moins qu'ils ne soient capables de le libérer de sa captivité). Il offre son amitié et son trésor en guise de paiement ; il peut même accepter de servir de gardien/monture aquatique/compagnon d'armes, dans un autre endroit, plus grand et plus intéressant, à la surface de Féerune.

S'il ne peut obtenir sa liberté, il désire au moins converser longuement avec des êtres dotés d'intelligence. Il ne peut pas beaucoup renseigner les PJ sur la situation actuelle et les particularités du donjon. Il peut en revanche les renseigner sur tout ce que le MD souhaite révéler sur **l'Histoire connue de Montprofont** (voir le chapitre de ce nom dans ce livre).

2G : Dans cette salle autrement nue et vide, les PJ voient un squelette humain, auquel pendent encore des bandes de chair et de tissu, courant ça et là dans un silence inquiétant. Dans un coin, le squelette redresse la tête, se raidit, puis charge en diagonale à travers la salle, en brandissant le reste rouillé d'une épée. En atteignant le coin opposé, il balance deux fois sa lame (puis refait tout à l'envers, courant silencieusement vers son point de départ, avant de répéter cet aller-retour).

On ne peut pas repousser ou dissiper ce squelette ; ce n'est pas un mort-vivant, mais les pauvres restes de la victime d'une *baguette de répétition infinie de Nidus*, un objet heureusement rare. La baguette oblige les créatures à répéter éternellement leurs actions des 2 rounds précédents, jusqu'à ce qu'elles soient soumises à un sort de *souhait mineur*, *souhait*, *délivrance de la malédiction* ou *dissipation de la magie*. Le squelette réitère sans cesse son cycle d'actions de 4 rounds (2 courses vers l'avant, 2 courses vers l'arrière), jusqu'à ce qu'il tombe en morceaux, ou soit détruit.

La baguette et l'ennemi qui la maniait sont partis depuis longtemps. Le squelette (autrefois un malheureux guerrier humain du 3ème niveau, qui s'appelait Brelyn, et était venu de Padhiver chercher fortune avec un groupe de voyous appelé le Gantelet Sinistre, continue à répéter ses actions, comme il le fait depuis 60 ans.

2H : Un autre des pièges vicieux d'Halaster se trouve à cet endroit. Il manque une portion de sol du couloir sur 3 mètres de large. Une corde pend du plafond, au-dessus de ce puits. Cette fosse de 3 m 60 de profondeur est remplie d'une gelée claire et miroitante, au sein de laquelle on peut voir des pièces, des os, et d'autres objets suspendus. Il s'agit à l'évidence d'un **cube gélatineux** enfoncé dans la fosse.

Le contact avec la bave en surface provoque une paralysie pendant 5d4 rounds, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la Paralysie. Le cube est immunisé contre les attaques d'électricité et de paralysie de toutes sortes, ainsi que contre les sorts de *terreur*, *sommeil*, *immobilisation* et *métamorphose*. Les attaques basées sur le froid ne réduisent les dégâts d'acide du cube que de 1d4 points pour 1 journée.

Si on lance des flammes contre le cube, elles s'embrasent rapidement (il y a de l'huile à la surface du cube), et la corde prend feu, se consumant jusqu'à perte de vue. Les flammes infligent leurs dégâts normaux, plus 1d8 points de dégâts de feu supplémentaires à cause de l'huile à la surface. Le cube se tord et se tortille sous l'effet des flammes et, 2 rounds après qu'elles ont été appliquées, libère vers le haut une grande bulle enflammée pleine de gaz. Ces gaz forme un nuage âcre qui remplit 12 mètres du couloir ; le nuage obscurcit la vision normale pendant 1d12 rounds.

Le cube contient les os éparpillés de deux squelettes humains, les débris rouillés de deux heaumes métalliques, et de nombreuses boucles de ceinture, dagues et épées longues. On peut facilement déceler, en train de flotter dans le cube, la tête d'une hachette, à la poignée absorbée depuis longtemps. Il y a aussi 33 pc, 5 pa et 12 po éparpillées dans le cube, et un *anneau de bouclier mental* (décrit dans le *GdM*) suspendu dedans.

Vases, limons et gelées, cube gélatineux (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6 ; DV 4 ; pv 27 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Paralysie, surprise ; DS Spécial ; TA G ; M 10 ; PX 975.

Si la corde n'est pas consumée, les PJ peuvent sauter vers la corde pendante, et se balancer pardessus la fosse en réussissant un test de Dextérité, un échec signifiant la chute dans le cube. Chaque utilisation de la corde fait sonner une grande cloche placée en hauteur.

La corde disparaît dans un trou de 60 centimètres de diamètre, situé au plafond, et elle est reliée à une cloche située en hauteur. La cloche est fixée à un anneau monté sur piton, au sommet d'un puits de 9 mètres de haut, autrement sans intérêt particulier. Un round après que la cloche a sonné pour la première fois, 3 **striges** descendent en piqué depuis des saillies juchées vers le sommet du puits. Les PJ subissent une pénalité de +5 à leur CA pendant qu'ils se balancent. Les striges ne sortent que pour attaquer les personnages qui se balancent sur la corde ; elles savent précisément où leur proie se trouve à chaque fois que la cloche tinte, ce qui s'ajoute à leur

précision. Chaque attaque de strige oblige un personnage à faire un test de Force pour éviter de tomber dans la fosse et sur le cube.

Strige (3) : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; pv 8 (chaque) ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 ; AS Absorption de sang (1d4 pv/round, jusqu'à 12 pv) ; TA P ; M 8 ; PX 175 chaque.

2I : Ici, un bras squelettique humain dépasse de sous un énorme bloc de pierre de 0,6 x 0,9 x 1,5 mètres, cherchant en vain de l'aide. La pierre qui l'a écrasé est tombée du plafond, créant une cavité. Jouxtant la cavité se trouve un autre bloc instable, qui chute dès qu'il est déplacé par des PJ qui sondent, des tirs de projectiles, ou autres. Il tombe également quand quelqu'un essaie de déplacer le bloc du couloir. Il touche avec un TAC0 5, et inflige 5d4 points de dégâts pour un choc direct, ou 2d4 points de dégâts pour un choc superficiel. Des tests de Dextérité annulent tous les dégâts d'un choc superficiel, et réduisent un choc direct en un choc superficiel. Toute personne située à 3 mètres ou moins du premier bloc est en danger, mais une seule peut subir un choc direct.

Il faut que plusieurs PJ s'unissent pour déplacer le bloc tombé ; on a besoin d'un total de Force combiné de 44. Sous le bloc se trouvent les os écrasés et fendus d'un humain, les restes pourrissants de robes, un bout de bois brisé, long de 30 centimètres (autrefois une baguette), une dague de fer brisée et rouillée, et une bourse contenant 3 pc, 14 pa, et 6 po. L'autre main du squelette (invisible jusqu'à ce qu'on déplace la pierre) porte un *anneau de feuille-morte* intact (décrit dans le *GdM*). Il n'y a aucun autre trésor ici. Le squelette (qui n'est pas un mort-vivant) était autrefois un magicien aventurier de second ordre, Ezigrym Branche Noire, de la Porte de Baldur.

2J : À tout endroit marqué de ce chiffre, les aventuriers trouvent de petits points lumineux se déplaçant sur les murs, le sol et le plafond. Ces choses ressemblent à des bouquets, de la taille d'un poing, de chenilles velues. Elles forment de minuscules colonies ambulantes de champignons lumineux, connus sous le nom de « gluons ».

Les gluons ne sont pas intelligents, et ont une CA 9. Ils se déplacent vers la lumière et l'eau (VD 11), et loin des bâtons qui les touchent, des mains qui essaient de les attraper, etc. Ils émettent de faibles et petits cris d'agacement si on les dérange. Il y a 5 % de chances par gluon examiné que les poils gluants de son corps transportent une clé, une pièce ou une bague (le type et la valeur sont déterminés par le MD).

2K : Sur la carte, ceci donne l'emplacement d'une réserve ; sa porte est toujours fermée, il est donc nécessaire de forcer ou crocheter la serrure. Ces « réserves des profondeurs » n'ont pas de propriétaires connus pour le moment. Elles ne sont utilisées que par les trafiquants les plus téméraires d'Eauprofonde, et par les plus téméraires marchands des régions souterraines. Nous encourageons les MD à remplir ces réserves avec diverses marchandises complétant celles données ci-dessous en exemple. Leurs contenus actuels sont comme suit (lancez 1d4 pour déterminer le contenu de la réserve) :

1. Cette réserve contient 5 barriques lourdes et pleines (des tonneaux de 90 centimètres de long, 60 centimètres de diamètre, avec des poignées de corde), faciles à traîner pour deux hommes. Elles sont également gris argent à cause du temps ; ceux qui les mirent ici les ont oubliées ou ont connu un destin funeste il y a près d'une décennie. Le vin qu'elles contiennent n'est plus désormais que du vinaigre sur.

   Sur une haute étagère de bois reposent trois torches couvertes de poix. Elles sont humides et moisies, mais brûlent avec une fumée épaisse et lourde, et une odeur légère de moisi, pendant 30 minutes. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ou de valeur dans cette salle.

2. Cette réserve contient trois caisses, chacune contenant 66 petites lampes à huile en cuivre, en forme de têtes de dragon, avec des gueules ouvertes et souriantes (valant chacune 1 po). Chaque lampe a une mèche (humide mais utilisable), mais on ne trouve pas d'huile ici. Les caisses sont clouées avec force.

   Un trépied pourri et instable gît renversé dans un coin de la pièce, mais il n'y a rien d'autre d'intéressant ici.

3. Cette salle contient 16 boîtes en bois longues et plates, solidement scellées avec de la poix à chaque jointure. Chaque boîte renferme de jolies écharpes et manches de soie (pour des tailleurs humains, afin qu'ils les attachent à des robes de leur fabrication). Certaines de ces manches sont fendues et bouffantes, d'autres sont incrustées de petits galets argentés, et de « brillants » métalliques ; les écharpes valent 6 pa, et les manches 2-4 po chacune (4-8 po la paire).

4. Cette réserve contient 8 coffres-forts vides : des « coffres à trésor » en bois et robustes, au couvercle bombé, avec tous leurs coins renforcés par des bandes de métal clouées sur place. Ils pèsent à peu près 5 kilogrammes chacun quand ils sont vides, et sont munis de serrures, chacune avec deux grandes clés en laiton. Leurs dimensions intérieures sont 60 centimètres de large x 45 cm de haut x 1 m 20 de long, et ils sont conçus pour de lourdes charges. Ces coffres sont empilés de façon désordonnée, avec une araignée noire impressionnante et poilue en haut de la pile, lançant des regards furieux.

   L'araignée dont le corps fait bien 1 m 20 de large, demeure immobile. Il s'agit simplement d'un faux gardien empaillé, avec des coquilles d'œufs argentées en guise d'yeux. Sous son ventre se trouve une étiquette de tissu noir portant l'inscription : « Sruubitus les Beaux Crocs/ n° 34/Taxidermie Délicate de Ghalkin/Luskan. *Note pour les MD :* Si cette salle est recopiée, modifiez le nom et le nombre de faux gardiens, voire l'espèce de gardiens empaillés).

2L : Une marche de cet escalier qui descend (située où le nombre apparaît sur la carte) recèle une plaque sensible, qui descend légèrement quand on marche dessus. Cette plaque (et seulement celle-ci) déclenche le piège : un pan de mur en haut de l'escalier s'élève, libérant un énorme disque de pierre ovale et irrégulier, avec des bords biseautés. Le disque, libéré d'une cavité inclinée située derrière le mur, vient s'écraser de façon chaotique en bas de l'escalier, rebondissant d'un mur à l'autre, et arrosant les PJ d'éclats de pierre.

Il faut que les PJ effectuent deux tests de Dextérité pour éviter le disque ; ils obtiennent un bonus de -1 à leurs jets en se serrant contre les murs, et un bonus de -2 s'ils grimpent, sautent ou volent vers le plafond. Si un jet de sauvegarde est raté, le disque frappe le personnage d'un coup superficiel, faisant 2 à 5 points de dégâts. Si les 2 jets sont ratés, le disque frappe le personnage de plein fouet, lui faisant 4 à 16 points de dégâts d'écrasement, et l'emportant avec lui en bas des escaliers. Tous les objets fragiles transportés doivent se protéger contre les Chutes et les Chocs Violents, ou ils seront détruits.

Il faut que tout personnage emporté par le disque de pierre fasse un autre test de Dextérité durant le vol. S'il le réussit, il est laissé en retrait sur les marches par le disque qui plonge, subissant 1d4 +1 points de dégâts supplémentaires dus à la chute et à l'écrasement durant le trajet. Si le test est raté, le personnage est entraîné tout en bas des marches, subissant 3d4 points de dégâts. Les PJ tombent automatiquement du disque au bas de l'escalier, où le disque s'écrase contre le mur est, casse une section de pierre séchée posée ici, et tombe dans une fosse située au-dessous.

Les pierres descellées arrosent le pied des marches ; il faut que les personnages transportés par le disque se protègent contre la Mort Magique, ou soient frappés par 1d6 +1 pierres, chacune faisant 1 à 2 points de dégâts.

Le disque de pierre révèle une cavité dans le mur est, au pied des marches ; cette cavité abrite 3 **araignées volantes** gardiennes, une espèce rare de « grande araignée » dotée d'ailes translucides et diaphanes. Ces arachnides, libérées de la stase dans laquelle Halaster les avaient emmurées, se précipitent hors de la cavité située derrière ce mur, et s'envolent à l'attaque, ivres de colère.

Les morsures d'araignées volantes font 1 point de dégât, et obligent à effectuer un jet de sauvegarde contre un poison de Type A, à +2. Si ce jet est raté, la victime subit 15 points de dégâts, au rythme de 1 par minute, la perte commençant 10 à 30 minutes après la morsure. Si le jet est réussi, on ne subit aucun dommage.

Araignée volante (3) : Int Aucune ; AL N ; CA 4 ; VD 6, V 12 (C), T 15 ; DV 1 +1 ; pv 9 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 ; AS Poison ; TA P ; M 7 ; PX 175 chaque.

2M : Ceci représente toujours un ou plusieurs monstres tapis. Le MD doit décider si un monstre est présent ou non à cet instant, et choisir une créature dans n'importe quel tableau de rencontre. Il, a aussi besoin de déterminer les circonstances de la rencontre.

Les monstres qui attendent en 2M sont généralement des prédateurs prêts, et qui attendent le groupe. S'ils sont intelligents, ils peuvent disposer de fils tendus en guise de pièges, de coffres piégés, de barricades, d'arbalètes chargées, et toutes autres choses de ce genre, pour attraper leur dîner plus facilement.

2N : Les 4 coins de la porte (non verrouillée) de cette chambre sont scellés avec de la cire noire, et la main de Baine (le symbole du dieu) a été gravée à plusieurs reprises dans les sceaux de cire. Au milieu de la porte, dans un cadre en forme de diamant, l'inscription thorass suivante est gravée : « Ici repose Ontheer, aimée de Baine. Trouble son repos à tes risques et périls. Le Seigneur Noir maudit ceux qui profanent ce qu'il chérit. Sachez, sacrilèges, que Baine vous réclame ».

L'avertissement inscrit fait référence à une « Malédiction Invoquée » : quiconque présent lors de l'ouverture du tombeau sera attaqué d'ici une « lune » (un mois) par un agent de Baine. Cet envoyé peut être un prêtre vivant, ou une créature servile (morte-vivante ou d'un autre monde). Dans ce cas particulier, Baine (ou Cyric) envoie 3 **gardes funestes** (décrits dans le **Guide des monstres**) dotés d'un total de points de vie maximum (36 chacun) pour attaquer tout offenseur. Les gardes funestes attaquent toujours les êtres isolés la nuit, ou dans la pénombre, quand l'occasion se présente.

Si la porte est ouverte, un sort de *lumière* est lancé et remplit la salle d'une lumière rouge, durant sept heures. Le tombeau au-delà de la porte scellée contient une bière de pierre (un simple bloc de pierre recouvert d'un linceul). Le corps squelettique de Ontheer, autrefois un prêtre humain de Baine du 10ème niveau, y est allongé, moisissant. Ontheer n'est pas un mort-vivant, et rien n'arrive si on dérange son corps. Ontheer serre un *bâton de flétrissement* (19 charges ; décrit dans le *GdM*) contre son cœur.

Si ce bâton est touché par un non-adepte de Baine, il brille momentanément d'un rayonnement ambré, et murmure (en commun, avec une voix féminine et froide) : « Tu n'es pas de Baine ! Tiens-toi à distance ! »

Il ne se passe rien de plus, à moins que les créatures d'alignements différents de loyal mauvais ignorent l'avertissement, et prennent en fait le bâton. « Soumets-toi à Baine ! » siffle la voix, avec colère et insistance. Si on ne repose pas le bâton au bout d'un tour, ou si celui qui le tient tente de le manier en combat, cette personne est immédiatement frappée d'une triple attaque de *flétrissement* venant du bâton : se protéger contre les Sorts sous peine que le bras tenant le bâton se ratatine, devenant inutilisable. Cet effet se produit indépendamment des souhaits et ordres du porteur du bâton.

Les êtres loyaux mauvais peuvent utiliser le bâton sans ce risque, bien que le bâton leur rappelle de se soumettre à Baine à chaque fois qu'ils le saisissent. Les personnes qui ne sont pas loyales mauvaises, et qui souhaitent subir les effets périodiques du bâton (il ripostera sur celui qui le porte à la fin de chaque période de 3 rounds de port cumulatifs) peuvent le brandir normalement, et utiliser sa puissance contre les autres. On peut même utiliser ce bâton contre les fidèles de Baine. À chaque fois qu'il se trouve dans les mains de quelqu'un qui n'est pas un fidèle de Baine, tous les fidèles de Baine (prêtres, dévots loyaux mauvais, créatures créées comme les gardes funestes, etc.) se situant dans un rayon de 375 mètres, ont conscience qu'un ennemi de Baine est proche, et connaissent sa direction et sa distance approximative.

Ce bâton n'a pas besoin de mot de commande ; il est contrôlé par la volonté.

2O : Une épée longue abandonnée gît sur le sol du couloir, à cet endroit. Elle est en acier non magique, dégainée, et en bon état. Un petit papier est attaché à sa garde par un fil. Il dit en Thorass : « Arguld Alonseit de Port-Ponant, Gentilhomme Aventurier/Son épée tueuse de dragons n° 3/Râtelier Inférieur/Retournez SVP Contre Récompense ».

Arguld est oublié depuis longtemps à Port-Ponant, mais il est tout à fait en vie, et bien portant à Eauprofonde, vivant comme un fringant et riche aventurier-marchand. Son niveau actuel, ses accomplissements à cette date, et ses intérêts, doivent être déterminés par le MD (et de ce fait ne sont pas décrits au chapitre PNJ de cet ouvrage).

Arguld pourrait servir de tuteur, de client, de protecteur ou d'adversaire aux PJ ; il reconnaîtra à coup sûr sa propre épée, si un PJ qui la porte entre dans la même taverne aquafondienne que celle où il est lui-même assis. Toujours gentilhomme, Arguld demandera (poliment) à savoir comment le PJ l'a obtenue, avant de lancer toute accusation ou incrimination. Arguld avait un écuyer, un certain Blasker, qui s'est enfui de terreur pendant une aventure dans les profondeurs de Montprofont. Blasker abandonna le râtelier d'armes qu'il portait sur son dos, mais il prit plusieurs armes avec lui, dont celle-ci). Selon la façon dont le MD souhaite l'utiliser, Arguld pourrait souhaiter racheter cette épée, ou la voler à l'offenseur. Cependant, peu importe ce qu'il fait, il est toujours incroyablement poli et convenable.

2P : Une petite bourse gît par terre. Elle est informe mais lourde, et s'avère pleine d'os de doigts et de dents coupées ou arrachées sur des orques et d'autres malheureux.

2Q : Un mur de pierre est marqué ici d'une ligne pâle et ondulée, griffonnée par une arme ou un outil pointu. Un PJ qui examine les murs à la recherche de traits particuliers, ou d'une porte secrète, les repérera inévitablement. Sinon, chaque PJ a 20 % de chances de remarquer la porte.

On peut extraire du mur la pierre marquée, pour révéler une petite cavité cachée derrière. Ce recoin contient une bourse et une fiole en acier inoxydable. La bourse ne renferme que 8 pc, 4 pa et 2 po, mais la fiole est une *potion de soins*.

2R : Cet endroit est un ossuaire ; il est jonché d'os de toutes sortes de créatures (dont des êtres humains), brisés, fendus et rongés. Ce qui avait son repaire ici, et a laissé ces restes macabres, est désormais parti, ne laissant rien de valeur derrière lui.

Si les PJ fouillent pendant au moins 3 rounds, ils trouveront de longs os rongés (des fémurs), assez gros pour être utilisés comme des gourdins (1d6 points de dégâts ordinaires).

Chaque round où on en utilise un en combat, il y a 1 chance sur 6 qu'il se casse, devenant inutilisable. Si cela arrive durant un round pendant lequel il inflige un coup, les éclats d'os causent 1 à 2 points de dégâts supplémentaires.

2S : Un vieux crochet en fer massif fait saillie sur un mur, et un squelette y est pendu par de courtes chaînes. Le corps désormais squelettique se balance dans le vide, les bottes à environ 60 centimètres du sol. Le squelette regarde vers l'extérieur, sa carcasse voûtée contre le mur.

Ce cadavre est celui d'un orque, tué quelques trois mois auparavant. Il a essayé de tromper ses compagnons, des aventuriers venus de l'Épine Dorsale du Monde, qui ont trouvé un chemin vers Montprofont par les tunnels souterrains. L'orque, qui s'appelait avant Husssllagh, n'a ni arme ni trésor (mais ses jambes sont entourées par à peu près 30 centimètres de bonne corde de chanvre. Son armure de cuir a commencé à pourrir sur ses os, et ses bottes sont de simples lambeaux. Il n'y a pas de vers putrides, de maladies ou de menaces similaires, dans ou sur le cadavre.

2T : C'est un téléporteur probablement créé par Halaster. Ces mini-portails magiques semblent travailler constamment (bien qu'un MD puisse parfois en mettre un « en veille »), et sont activés par la simple venue d'un être de n'importe quelle taille (à un endroit précis et non signalé, situé sur la carte aux endroits où se trouve la lettre clé).

Les personnes téléportées semblent (aux yeux des spectateurs) avoir disparu immédiatement et sans bruit ; elles ne sont subitement « plus là », sans tambour ni trompette. Il n'y a aucune limite de poids ou de volume pour ce téléporteur : ceux qui se tiennent la main, ou sont reliés par une corde peuvent tous disparaître dès que le premier maillon de la chaîne pénètre dans la zone d'activation du téléporteur.

Pour ceux qui font le « saut », il y a soudain une brume argentée partout, un vide argenté tout autour, dans lequel les seuls autres objets visibles sont le corps de la personne transportée, ses affaires et les autres créatures que la personne en question est en train de toucher. On a une brève sensation de chute (aucun dégât de chute), puis l'environnement (de la zone de destination) est soudain différent. Ceux qui traversent ces téléporteurs perdent toujours l'initiative, durant le round de leur arrivée, au profit de ceux qui sont présents sur leur lieu de destination.

Sur la carte, les téléporteurs « à double sens » vont de pair : « 2TA » va avec « 2TA », « 2TB », avec « 2TB », etc. Les téléporteurs à sens unique portent en plus un nombre ; ainsi, « 2TE1 » va avec « 2TE2 ».

Il n'y a aucun cas connu de téléporteurs à courte distance de ce type qui soit piégés, ou qui ait plus d'un seul cycle ou « saut ». Pour voir des exemples de téléporteurs à sauts multiples, reportez-vous au chapitre **Portails de Montprofont**.

2U : À cet endroit, un morceau de parchemin est collé au sol par une vieille et sombre tache de sang, qui le recouvre partiellement. Il dit en commun : « Onagh attend dans la boutique. Amenez comme d'habitude. Il veut des pédoncules oculaires de tyrannœil, si vous pouvez en obtenir. » L'origine et le sens exact de ce message sont laissés au bon vouloir du MD.

2V : Sur le mur se trouve une marque de brûlure légère, une tache de 6 mètres de large de cendres noircies, collées aux pierres du sol au plafond. En son sein se trouve un espace clair à forme humaine. La sinistre silhouette dessinée dans la cendre figure une forme mince, avec les bras étirés en signe de douleur, de supplication, ou pour jeter un sort (son origine est laissée à la discrétion du MD).

2W : D'épaisses et gluantes toiles d'araignées s'enchevêtrent dans le couloir à cet endroit, obstruant la vision avec leur épaisse couche de poussière grise. Si elles entrent en contact avec une flamme, elles brûlent sur-le-champ, produisant une fumée noire et huileuse. Il n'y a aucun monstre ici, et rien d'intéressant, si ce n'est un vieux gantelet de main gauche métallique, fait pour un humain. Le gantelet est mêlé aux toiles d'araignées, et abandonné depuis longtemps. Le métal est encore bon, et peut être réutilisé. Les tentatives pour le revêtir tel quel entraîneront la perte des petites plates de métal au niveau des doigts, à chaque coup, saisie ou balayage de la main, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. Les MD peuvent souhaiter mettre à la place un *gantelet lumineux* (voir **Objets magiques de Montprofont**), pour récompenser les PJ si les trésors se font rares, et si un encouragement est nécessaire.

2X : Ce nombre marque l'emplacement d'un seau en bois, vieux mais toujours robuste, taillé grossièrement, et tapissé de boue à l'extérieur pour qu'il reste humide (et intact). Il se trouve sans couvercle, juste au milieu du couloir, à moitié plein d'une vase vert brillant et gluante. De petites traînées blanchâtres de vase tombent du seau à différents endroits, se répandent sur le sol sur plusieurs pas, avant de disparaître. Il n'y a aucune créature au-dessus, ni où que ce soit, à portée de vue.

Bien que cela ressemble à du limon vert, ce n'en est pas ; il s'agit du produit d'escargots souterrains qui ont consommé entièrement un seau de fromage emballé. Les escargots sont partis depuis longtemps laissant leur traînée de bave sur les parois du seau. Ce qui reste dans le seau est désagréable d'apparence, de goût et d'odeur, mais n'est pas activement empoisonné ni dangereux.

Si l'on lance le seau, il se brise et répand son contenu d'un large jet, qui peut aveugler un adversaire pour 1 à 2 rounds s'il en prend dans les yeux. La bave a deux autres propriétés : sa luminescence brillant d'une faible lueur verte pendant 2d4 rounds, et son caractère glissant (-2 à la VD quand on marche dessus, et on a besoin de tests de Dextérité pour les sauts, les esquives et des prouesses du même genre).

Les tentatives pour lancer le contenu du seau sans ce dernier échouent ; la vase du dessus s'est durcie en une croûte élastique mais très dure, qui empêche la sortie du contenu. Les PJ qui utilisent des armes, des outils ou leurs mains pour fouiller dans le fond du seau, peuvent utiliser ce qu'ils en sortent pour peindre des messages, des signaux d'avertissement, etc. dans le donjon : cette bave d'escargot se comporte comme du blanc d'Espagne.

2Y : Un sort oublié depuis longtemps, et jeté ici, fait qu'on entend un fragment de chanson à chaque fois qu'un PJ passe. L'interprète est toujours une femme humaine, mais sa chanson est à la fois faible, et dans un dialecte vieillot. Elle est mélancolique, et si on l'écoute attentivement, elle semble traiter de la perte d'un « homme brave » confronté aux dangers des « mâchoires d'un dragon, et aux griffes d'ours-hiboux ».

Si l'on utilise des procédés magiques pour écouter plus attentivement la chanson, les auditeurs entendent un refrain répété, et un vers décrivant l'amour de la dame pour son guerrier, ses prouesses de combattant, et sa mort finale au combat. Le sort précis qui est utilisé, la chanson elle-même, et l'identité de la chanteuse et de son être perdu, sont laissés à la discrétion du MD. Le MD peut facilement faire parvenir de faibles fragments de la chanson aux oreilles des PJ dans Montprofont, comme un avertissement indirect à chaque fois qu'ils perdent du temps, agissent sans réfléchir, ou se lancent à tâtons dans une situation dangereuse, sans préparation.

2Z : Il s'agit d'un tunnel grossier dans la roche, une excavation inachevée, abandonnée il y a des siècles par les nains du Clan Melairkyn (voir le chapitre Historique de Montprofont).

Il ne reste ici ni outils ni décombres, mais les PJ peuvent libérer quelques roches de la taille d'une tête, ou plus grosses encore, au bout de 4 rounds passés à élargir les fissures visibles à l'aide d'armes ou d'outils.

Les MD qui cherchent de nouvelles zones pour agrandir le donjon, et de nouveaux accès et tunnels vers les niveaux plus profonds, peuvent facilement relier cette zone aux nouveaux tunnels. Si ces tunnels sont créés par des créatures fouisseuses, ils sont assez traîtres, avec de fortes pentes, et peuvent être habités par d'autres créatures fouisseuses. Les tunnels lisses, a priori faits par des hommes, n'en sont pas moins dangereux : que se passerait-il si Halaster avait simplement fait un court tunnel avec un certain nombre de sorts de *passe-murailles* susceptibles de s'achever rapidement ?



Niveau 3 : Salles Principales

Salle n° 60 : L'Épée Régnante

La porte menant à cette zone est faite de roche pure, et est verrouillée. Elle s'ouvre vers l'intérieur, et ne révèle aucune trace de piège. La porte ne se brise pas si on la frappe avec une arme, mais on peut la forcer. Si les PJ essaient d'en crocheter la serrure, informez-les que quelque chose se casse à l'intérieur pendant qu'ils le font, de sorte que le loquet se rétracte, mais que les tiges de métal qui maintiennent la porte fermée (et s'enfoncent dans une alvéole du cadre de la porte) ne reviennent plus.

Il faut que le groupe force l'ouverture de la porte physiquement, ou en utilisant un sort de *déblocage*. S'ils essaient de l'ouvrir en douceur, les tiges tiendront ferme. Lorsque la porte s'ouvre, lisez ce qui suit :

> La porte s'ouvre difficilement, et vous entendez pendant un moment un grincement métallique. Puis la porte de pierre pivote, et s'ouvre vers l'intérieur, en accélérant rapidement.
>
> Vous entendez un gros fracas : quelque chose en bois bascule derrière la porte. Il s'ensuit un grand claquement, tandis que quelque chose en bois rebondit sur le sol de pierre.
>
> La salle qui est derrière est éclairée par deux torches vacillantes, posées dans des appliques sur les deux murs latéraux. En face de vous, trois caisses en bois sont renversées (sans aucun doute l'origine du vacarme), et un tabouret en bois remue encore (on entend encore le bruit qu'il a fait). Ces objets étaient à l'évidence empilés contre la porte.
>
> La salle est vide, si ce n'est pour un rideau qui se balance vivement et pend en son centre. Il a une couleur bordeaux foncé, et ce qui se trouve derrière lui est assombri. Le rideau que l'on vient de déplacer vous empêche de voir l'autre moitié de la pièce. La salle vibre soudainement d'un fracas rocheux venant de derrière le rideau. Ce fracas s'accompagne d'un bruit aigu et reconnaissable de beaucoup de verre brisé.

Un groupe d'aventuriers, « L'Épée Régnante », était assis dans cette salle (n° 60A), derrière le rideau qui la sépare en deux, en train de se restaurer sur une table de pierre. Leur sentinelle, un voleur, a vidé à longs traits le huitième d'une *potion d'invisibilité* quand il a entendu les PJ s'approcher de la porte. Il a quitté précipitamment son tabouret et chuchoté : « Un groupe d'aventuriers puissant ! » Les aventuriers ont réagi comme suit rapidement dès que les PJ ont déclenché leur « sonnette d'alarme » faite de caisses empilées.

L'un a soufflé la lampe sur la table. D'autres ont renversé celle-ci, envoyant leur festin s'écraser par terre. Ils se sont tous tapis derrière la table, l'utilisant comme bouclier, à l'exception du prêtre, qui s'est réfugié dans une pièce vide située derrière eux (n° 60B).

Tout en mangeant, les aventuriers étaient en train de compter leur butin, et de nombreuses pièces d'or et pierres précieuses jonchent désormais le sol. Une pièce d'or roule même sur la tranche, passe sous le rideau, et apparaît devant les PJ. La valeur totale du trésor est 134 po, composée de 12 pierres de lune valant 50 po chacune, 8 zircons de 50 po, 5 grenats de 100 po et 3 spinelles de 500 po.

Combattre L'Épée Régnante

Le groupe est composé de deux magicien du 5ème niveau (Thindrar et Dellozs), un prêtre de Talos du 6ème niveau (Morltarr), deux guerriers du 4ème niveau (Gulth et Phaeren), un guerrier du 3ème niveau (Findol) et un voleur du 7ème niveau (Rhandaun). Les membres de ce groupe sont de vieux amis, et travaillent ensemble depuis des années. De ce fait, ils agissent tous de façon coordonnée selon des combinaisons éprouvées, chacun anticipant certaines actions de ses compagnons.

Ils utilisent souvent cette salle pour se reposer quand ils se trouvent dans le donjon, et l'ont adaptée à leurs besoins. La tringle du rideau n'atteint pas tout à fait le plafond situé à 3 mètres, et laisse un espace de 45 centimètres au-dessus d'elle. Les membres de l'Épée placés derrière le rideau peuvent observer par-dessus celui-ci, et voir les mouvements des PJ se refléter dans deux boucliers polis fixés au plafond, juste à l'entrée. Ils ne peuvent voir trop clairement par ce biais les actions particulières des PJ, mais peuvent percevoir tous les déplacements dans la salle.

Les actions prévues pour chaque round par les aventuriers de l'Épée sont énumérées ci-dessous, commençant le round après la chute de la table. Le MD doit modifier ces plans en fonction des actions des PJ et du résultat des combats. Les astérisques signalent qu'un personnage est abrité derrière la table ; ce personnage remontera brusquement pour agir, s'exposant le moins de temps possible.

1er round

*Thindrar : lance une *boule de feu* de 5d6 points de dégâts, centrée juste hors de la porte d'entrée de la grande pièce.

Dellozs : il lit aussi discrètement que possible un parchemin de *globe mineur d'invulnérabilité*, hors de vue, en 60B (10 % de risques d'échec). Si Dellozs ne parvient pas à utiliser le parchemin, il y a 95 % de chances que le sortilège soit perdu, mais rien ne se passe. D'un autre côté, il y a 5 % de chances que Dellozs devienne particulièrement vulnérable à tous les sorts pendant 8 rounds : il ratera tous ses jets de sauvegarde, et subira les dégâts maximaux possibles.

*Morltarr : boit une *potion de résistance au feu*.

*Gulth : jette une hache (1d6 points de dégâts) à travers le rideau (TAC0 17, -1 en raison de la faible visibilité).

*Phaeren : pareil que Gulth.

Findol : tire brusquement le rideau (ouverture de 6 mètres au milieu).

Rhandaun : se précipite aussi silencieusement que possible vers le mur latéral, et le suit vers la porte d'entrée (et les PJ). Il attend l'explosion de la *boule de feu*, évitant sa zone d'effet.

2ème round

*Thindrar : lance une *sphère enflammée* de 2d4 points de dégâts, et l'envoie rouler vers les PJ, son trajet traversant la porte et le plus large groupement de PJ. Après un round, Thindrar laisse la *sphère enflammée* sur le pas de la porte, bloquant toute fuite jusqu'au round 6.

Dellozs : jette un sort de *lenteur* aux PJ depuis le sombre pas de la porte de 60B (il peut affecter 3 PJ).

*Morltarr : lance un sort d'*immobilisation des personnes* à tout PJ qui charge, ou qui est manifestement un jeteur de sort.

*Gulth : comme au 1er round (jette une hache avec un TAC0 18) ; peut engager en mêlée tout PJ atteignant la table, protégeant ainsi les jeteurs de sorts de l'Épée.

*Phaeren : pareil que Gulth.

Findol : pareil que Gulth.

Rhandaun : attend l'occasion d'effectuer une attaque sournoise sur un PJ jeteur de sorts, de ruiner l'incantation d'un sort en lançant une dague, ou de saisir toute arme magique, baguette ou bâtonnet manifestes. Une fois qu'il s'est révélé, le voleur essaie de boire une autre lampée de sa potion, puis se déplace vers une position inattendue, pour lancer une autre attaque. Il continuera ce processus jusqu'à ce qu'une des parties prenne le dessus de façon décisive, ou s'il ne reste plus que deux doses de potion.



Si l'Épée est en train de perdre, il utilise ce qui lui reste d'invisibilité pour s'échapper en courant vers le Sargauth.

3ème round

*Thindrar : lance un sort de *sommeil* sur l'arrière garde, ou tout PJ manifestement jeteur de sorts.

*Dellozs : lance une *sphère enflammée* de 2d6 points de dégâts, qui apparaît juste derrière le rideau, et l'envoie rouler vers les PJ. Dellozs abandonne également le contrôle de cette sphère à la fin du round, l'arrêtant à 90 centimètres de la porte, pour empêcher toute fuite.

*Morltarr : lance un sort d'*immobilisation des personnes* sur tout PJ qui charge, ou qui est un jeteur de sorts manifeste.

Gulth : charge et entre en mêlée (cimeterre : 1d8).

Phaeren : pareil que Gulth.

Findol : pareil que Gulth (épée large : 2d4).

Rhandaun : voir 2ème round.

4ème round

*Thindrar : lance un sort de *projectile magique* sur tout jeteur de sorts identifié, ou sur le PJ menaçant le plus proche.

*Dellozs : pareil que Thindrar.

*Morltarr : lance un sort d'*immobilisation des personnes* sur tout PJ chargeant ou lançant des sorts

Gulth : mêlée

Phaeren : mêlée.

Findol : mêlée.

Rhandaun : voir 2ème round.

5ème round

Thindrar : comme au 4ème round (à moins qu'une mêlée ne l'en empêche).

Dellozs : comme au 4ème round (à moins qu'une mêlée ne l'en empêche).

Morltarr : comme au 4ème round (à moins qu'une mêlée ne l'en empêche).

Gulth : mêlée.

Phaeren : mêlée.

Findol : mêlée.

Rhandaun : voir le 2ème round. Si l'Épée perd largement, il tentera simplement de sortir par la porte discrètement, pendant qu'il est toujours invisible, pour s'éloigner et traquer les PJ par la suite. Il les suit à travers le donjon, attendant une occasion pour les attaquer quand ils sont faibles, sans préparation, ou occupés à combattre un autre adversaire. Si on le talonne, il peut ouvrir un sac de billes pour faire trébucher tout personnage le poursuivant (test de Dextérité à -2, un test à chaque round pendant 2 rounds, une fois que les billes ont été répandues ; si le test est raté, le poursuivant tombe, encaissant 1 point de dégât, et ralentit jusqu'à la moitié de sa VD, durant le round suivant). Rhandaun possède deux sacs de billes, chacun ayant les mêmes effets sur les poursuivants. Si l'un est vidé sur le visage d'un jeteur de sorts derrière Rhandaun quand il est en train d'escalader, tout sort jeté durant ce round est automatiquement ruiné.

6ème round

Thindrar : comme au 4ème round (à moins qu'une mêlée ne l'en empêche).

Dellozs : comme au 4ème round (à moins qu'une mêlée ne l'en empêche).

Morltarr : comme au 4ème round à moins qu'un de ses compagnons n'ait besoin d'être soigné. Il utilisera alors *soins des blessures légères* sur son camarade.

Gulth : mêlée.

Phaeren : mêlée.

Findol : mêlée.

Rhandaun : voir round précédent.

Il faut que le MD modifie la liste des actions des membres de l'Épée une fois que la rencontre est en cours afin de mettre au mieux les PJ à l'épreuve. Les membre de l'Épée se trouvant derrière la table peuvent jeter des carafes de vin sur les PJ, par exemple. Morltarr peut peut-être utiliser son sort d'*injonction* sur un PJ menaçant (lui ordonnant « Dors ! »), et Rhandaun peut essayer d'en finir avec ledit PJ à terre s'il peut en atteindre le corps.

Si le vent tourne pour les membres de l'Épée, et qu'ils commencent à perdre la bataille, les mages tentent d'abord de s'échapper, jetant des sorts de *toile d'araignées* sur les adversaires, les collant à la table, aux murs, voire entre eux. Les guerriers continuent habituellement le combat, couvrant la fuite de leurs compagnons : tout membre s'échappant de la salle fuit vers le nord ouest, essayant d'atteindre leur petit bateau situé sur les rives du Sargauth.

Si les PJ fuient la bataille à quelque moment que ce soit (y compris en battant en retraite dès la chute des caisses), l'Épée attend, se rassemble, et les suit, les filant dans tout le donjon, et préparant une embuscade. L'embuscade classique de l'Épée Régnante consiste à lancer des sorts de *toile d'araignée* dans le couloir, immobilisant les personnages, puis de lancer des *sphères enflammées* et des *boules de feu* dans les toiles gluantes. Cela inflige l'essentiel de leurs dégâts, les combattants se chargeant sans problème des survivants.

Si l'Épée remporte le combat, ils dépouillent tous les PJ et les abandonnent (morts, blessés, ou dans un autre état) sans vie dans cette salle, livrés à eux-mêmes. La fouille des PJ est minutieuse, et ils sont attachés par deux, avec des liens de corde solides, et une fois débarrassés de leurs armures et de leurs armes. Les membres de l'Épée diront aux PJ d'un air sarcastique que « l'Épée Régnante les a couverts de honte », et les quitteront. Les périls que Montprofont pose à des PJ sans défense, accablés par des compagnons blessés, et dépossédés de tout leur équipement, sont considérables (et pourraient faire une fascinante aventure de survie).

Ceux de l'Épée Régnante :

Les statistiques données au sujet des membres de l'Épée sont complètes depuis le début de la rencontre, en ce qui concerne les armes et les sorts mémorisés. Les armes énumérées ne comprennent pas les haches lancées, ni les objets magiques utilisés durant les rounds décrits précédemment. Les membres du groupe l'Épée Régnante sont comme suit :

Dellozs hh M5 : CA 7 (bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég par sort ou arme : 1-4 (dague x2) ; D 17, I 17 ; AL CM. Sorts (4, 2, 1) : *projectile magique* x4 ; *sphère enflammée, toile d'araignée ; lenteur.*

Findol hh G3 : CA 3 (armure à bandes) ; VD 12 ; pv 35 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-8 +2 (épée large), 1-6 +2 (épée courte), 1-4 +2 (dague) ; F 18 (+1 pour toucher, +2 aux dégâts), C 17 ; AL CM.

Gulth hh G4 : CA 2 (armure à bandes plus bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 41 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1-8 +1 (cimeterre), 1-6 +1 (épée courte), 2-7 +1 (masse) ; F 17 (+1 pour toucher, +1 aux dégâts), D 16, C 18 ; AL NM.

Morltarr hh P6 de Talos : CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; pv 29 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou arme : 2-7 (masse), ou 2-8 (étoile du matin) ; S 17 ; AL CM. Sorts (5, 5, 3) : *injonction, soins des blessures légères* x4 ; *lame enflammée, immobilisation des personnes* x4 ; *animation des morts, dissipation de la magie, pyrotechnie.*

Phaeren hh G4 : CA 2 (armure feuilletée plus bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 31 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1-8 +2 (cimeterre), 2-7 +2 (masse), 2-8 +2 (épée bâtarde à deux mains) ; F 18 (+1 pour toucher, +2 aux dégâts), D 16 ; AL NM.

Rhandaun hh V7 : CA 4 (armure de cuir plus bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 36 ; TAC0 17 (15 s'il lance des dagues) ; #AT 1 ; Dég 1-8 (épée longue), 1-4 + spécial (dagues x5 ; Rhandaun peut lancer 2 dagues par round, portée 1/2/3) ; D 18, C 17, Ch 16 ; AL CM. AS Dagues empoisonnées (venin paralysant: il faut que la victime se protè-



ge contre le Poison à -3, sur chaque premier coup de dague uniquement, ou soit aussitôt paralysée, pendant 2d4 rounds).

Thindrar hh M5: CA 6 (bonus de Dex); VD 12; pv 16; TAC0 19; #AT 1; Dég par sort ou par arme: 1-4 (dagues x3); D 18, I 18; AL NM. Sorts (4, 2, 1): *projectile magique* x3, *sommeil; sphère enflammée, toile d'araignée; boule de feu.*

Salle n° 61 : Huit têtes valent mieux qu'une...

Vous ouvrez la porte non verrouillée donnant sur cette salle, et voyez une pièce aux murs nus, faiblement éclairée par une lueur d'un vert étrange, qui vient d'une majestueuse chaise en pierre à haut dossier, tout au bout. Le reste de la pièce semble vide.



Cette salle de 12 x 24 mètres ne renferme rien d'autre que le trône tout au bout, et le sentiment de danger imminent. Le plafond est à 3 mètres de hauteur, et possède un certain nombre de trous irréguliers ; chaque trou mesure à peu près 45 centimètres de diamètre, et possède quelques sombres substances qui pendent à ses bords (boue, détritus et paille). À l'extrémité de la pièce, opposé à la porte d'entrée, se trouve le trône luisant ; il est en fait à 18 mètres, et occupe le centre de la pièce. Il y a un espace de 6 mètres derrière lui.

Ce trône est situé au centre d'une estrade circulaire (de 3 mètres de diamètre), et on ne peut le déplacer sans le briser. On a lancé dessus un sort de *lumière féerique continuelle*, de couleur verte (voir le chapitre **Sorts**). Il possède des coussins de velours rouges et décolorés, sur ses bras et son siège. Si l'on ôte ces coussins, on peut voir des jointures dans les bras de pierre, faisant le tour du siège.

On peut ouvrir les bras en pierre, et révéler des niches de rangement : celle de droite contient un bout de bois de 30 centimètres de long, et celle de gauche, deux jarres de verre identiques. Ces jarres mesurent chacune 7,5 centimètres de diamètre, 2,5 de profondeur, et contiennent quelque chose de gras ou trouble. Le bout de bois est une *baguette prodigieuse* (44 charges), et les jarres contiennent de l'*onguent de Keoghtom* (5 applications chacune ; chacun neutralisant un poison ou une maladie, ou guérissant 1d4 +8 points de dégâts).

Si on place un poids sur le siège du trône lui-même (par exemple quelqu'un qui examine le siège, ou s'y assoie), on entend un cliquetis mécanique et métallique au-dessus, et une vieille et robuste cage de fer tombe par les joints du plafond, entourant le trône et l'estrade tout entière. Tout PJ frappé par la cage qui tombe, est projeté sur le côté (hors de la cage), et subit 1d2 points de dégâts, personne ne sera plaqué au sol par la cage.

La cage va jusqu'au plafond, et fait le tour du trône et de l'estrade circulaire. Elle est très robuste ; même si les personnages s'unissent pour tordre ses barreaux, ne leur donnez que leur chance habituelle individuelle de réussir (un jet séparé pour chaque personnage). Chaque point unique de la cage (par exemple, un point précis sur un barreau où tout le monde peut concentrer ses attaques) a une CA 0, et peut encaisser 240 points de dégâts avant de céder. Si les PJ attaquent la cage, notez le temps qui s'écoule, et lancez les dés pour les monstres attirés.

Cependant, on peut soulever la cage aisément. Donnez +2 % de chances (s'ajoutant à la base du personnage) par point de Force au-dessus de 15 impliqués dans cet effort. Ainsi, un seul personnage avec 15 en Force a les 7 % de chances habituels, mais un compagnon avec 16 en Force a 12 % de chances, et non 10 %. Quand des personnages s'unissent, prenez le score de base du plus fort, et ajoutez 2 % par points de Force cumulatifs supérieurs à 15, en comptant ces points pour chaque personnage impliqué.

Derrière le trône, dissimulé aux yeux de ceux qui sont à la porte, repose un objet en pierre mystérieux. Il s'agit d'une lourde pierre semi-circulaire de 10 centimètres d'épaisseur ; ou plutôt, la moitié d'une pierre ronde ou d'un disque, cassée avec soin. On dirait une meule de granit, si ce n'est que peu de meules sont recouvertes d'un tissu de runes complexes, illisibles, et complètement inconnues. Les runes et la pierre sont fortement magiques, mais les runes sont presque toutes des symboles sans signification. Si on utilise dessus un sort de *compréhension des langues*, de *lecture de la magie* ou un sort similaire, tout ce qu'on peut lire, parmi de nombreux autres glyphes artistiques et magiques, est cette phrase : « Unies, les portes s'ouvrent, et les ignobles ennemis sont libérés. » Pour l'usage et la signification de cet objet (que les PJ peuvent emmener librement avec eux, s'ils le souhaitent), reportez-vous à la Salle n° 63, ci-dessous.

Dans une salle cachée, au-dessus de celle-ci, une **hydre** a établi son repaire. On ne peut y entrer que par les trous du plafond, ou en empruntant une porte secrète située dans le plafond, derrière le trône. L'hydre ne peut pas ouvrir cette porte secrète, et ne peut être attirée hors de son repaire pour combattre. Elle se tapit et ne se montre pas à moins qu'un PJ ne lance des objets, des projectiles ou des sorts dans son repaire, à travers les trous ; ces actes entraînent des attaques immédiates. L'hydre projette d'attendre que les PJ aient atteint le trône, avant qu'elle sorte ses têtes par les trous, et attaque.

L'hydre est un spécimen de Lerne : pour chaque tête coupée, deux repoussent (jusqu'à un total de douze). Les nouvelles têtes se forment en 1d4 rounds, à moins que l'on applique des flammes sur le cou, 1 ou 2 rounds après la destruction d'une tête. Elle rentrera ses têtes afin d'éviter les attaques de sorts ou les décharges d'objets magiques manifestes. Elle bat également en retraite quand il ne lui reste plus que 2 têtes survivantes ; son corps est immunisé contre les attaques.

Hydre de lerne (1) : Int Semi ; AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 8 (initialement) ; pv 8 par tête ;

#AT 1-8 (initialement) ; Dég 1-8 (8-10 têtes), 1-10 (11-12 têtes) ; AS Têtes supplémentaires ; DS Têtes supplémentaires, corps immunisé contre les attaques ; TA T ; M 8 ; PX 3.000.

La salle de l'hydre reflète la taille de la salle du dessous. Elle contient de la paille moisie, quelques os trop gros pour être rongés et mangés, et le trésor de la créature : des morceaux et des restes non comestibles, apportés avec ses victimes infortunées. Ces trophées largement étalés comprennent : trois armures à bandes rouillées, de taille humaine (chemises et jambières), 14 dagues, 6 épées courtes, 3 masses, un marteau de guerre, une épée longue cassée en deux, un grand bouclier en métal, tordu et en forme de losange, un heaume bosselé de la taille d'un petit-homme, 13 pc, 2 pa, 6 po, et une *épée longue +2, tueuse de dragons blancs* (décrite dans le *GdM*).

Salle n° 62 : Le hall aux multiples piliers

Il s'agit d'une rencontre complexe ; le MD doit être parfaitement familier avec tout ce qui se trouve dans cette salle, avant que les PJ ne commencent à l'explorer. Quand les PJ ouvrent la porte d'entrée, lisez ce qui suit :

> De la brume s'échappe en volutes et flotte partout dans la salle ; à travers, vous pouvez voir difficilement une forêt de piliers en pierre, qui s'étendent du sol au plafond. Un son de battement rythmé et répété vient de quelque part devant.

Cette salle est remplie de nombreuses colonnes de pierre grandes et cannelées, et son sol est toujours couvert de brumes qui tourbillonnent et cachent le sol. Ce hall est le repaire d'un **vampire ;** on le trouve habituellement dans la zone claire, sans brume, située au centre de la salle. Il est assis calmement dans un fauteuil à bascule, fumant une longue pipe en argile, et manigançant des plans pour attaquer des villas nobles d'Eauprofonde. Le battement rythmé est le bruit du fauteuil à bascule en mouvement.

Théaryn Shalahd

Si les PJ pénètrent dans cette zone centrale, ils découvriront la chaise vide (toujours en train de se balancer), et la pipe fumante, gisant sur un tabouret pour poser les pieds. Un crachoir décoré de gravures se trouve à côté de la chaise ; une blague à tabac ventrue y pend.

De son vivant, Théaryn était un aventurier magicien du 18ème niveau, dans le Lantanne. Désormais mort-vivant, il conserve ses sorts et la capacité à les utiliser. Le vampire, Théaryn Shalahd, est servi par deux **gardes fantômes** et six **ch'os-souris ;** pour obtenir de plus amples informations sur ces monstres, consultez les nouvelles pages de *Bestiaire Monstrueux* de cette boîte et le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*.

Théaryn essaiera d'obtenir des livres de sorts et des objets magiques de tous les intrus, en utilisant les pièges de sa salle et les monstres qui le servent. Il cherche un moyen d'accroître ses pouvoirs magiques, afin de maîtriser la création et le contrôle des portails. Une fois qu'il y sera parvenu, il pourra parcourir les Royaumes librement, et atteindre des endroits dont il a entendu parler (comme le demi-plan de Ravenloft, et certains mondes « dans des sphères de cristal, où les morts-vivants gouvernent » une référence sibylline au monde de campagne SPELLJAMMER).

Théaryn Shalahd peut absorber deux niveaux d'expérience par coup infligé, et charmer les PJ par son regard (jet de sauvegarde contre les Sorts, à -2). Il ne peut être touché que par des armes +1 ou supérieures, est immunisé contre les poisons, la paralysie, les sorts de *sommeil*, de *charme* et d'*immobilisation*, et ne subit que la moitié des dégâts venant d'attaques basées sur le froid ou l'électricité. Théaryn peut utiliser *pattes d'araignée*, ou se métamorphoser en une grande chauve-souris (il faut qu'il soit sous cette forme pour voler). Il peut même prendre une forme gazeuse à volonté. L'eau bénite et les symboles sacrés loyaux bons le brûlent pour 2 à 7 points de dégâts.

Le nombre maximum de sorts mémorisés par Théaryn est 5, 5, 5, 5, 5, 3, 3, 2, 1. Quand on le rencontre, il n'a pas tous ses sorts en mémoire. Au début de la rencontre, il ne connaît que les sorts suivants : *altération des feux naturels, compréhension des langues, détection de la magie, réparation, lecture de la magie ; détection de l'invisibilité, déblocage, connaissance des alignements, pyrotechnie, rayon débilitant ; dissipation de la magie* x3, *infravision, langues ; création mineure, métamorphose d'autrui, brouillard dense, mur de glace ; passe-murailles, télékinésie, mur de pierre ; abaissement des eaux, illusion permanente ; cage de force, mot de pouvoir, étourdissement ; esprit impénétrable, ensevelissement ; disjonction de Mordenkainen.* Le vampire jette ses sorts de murs pour séparer ses ennemis durant la bataille ; ils peuvent être lancés en diagonale, d'un coin à l'autre de la pièce, ou à travers la pièce parallèlement et entre les piliers.

Théaryn peut jeter un sort par round, pourvu qu'il ne soit pas réellement blessé durant le combat. La magie d'Halaster l'empêche d'appeler à son secours des chauves-souris, des rats ou toute autre créature. Il a seulement les gardiens qu'il a créés et ils sont situés dans cette salle. Il utilise ses sorts à distance dans un premier temps, pendant que les ch'os-souris et les fantômes contiennent les agresseurs, puis se rapproche quand les intrus sont affaiblis.

S'il est réduit à moins de 20 points de vie, Théaryn utilise ses sorts pour s'échapper de son repaire, et s'enfuir à travers Montprofont, sous sa forme gazeuse, en empruntant des routes qui traversent les repaires de monstres qu'il connaît, pour décourager les PJ de le poursuivre. Son cercueil, de même qu'une copie de son livre de sorts, reposent dans une caverne cachée (où on entre par une porte secrète), sur les versants du Mont Eauprofonde, où sa tombe fut édifiée il y a bien longtemps. Depuis qu'il est mort-vivant, Théaryn a massacré tous ses anciens apprentis et associés de la ville, de sorte qu'aucun être vivant ne connaisse l'existence de sa tombe.

Théaryn Shalahd, vampire (1) : Int Exceptionnelle ; AL CM ; CA 1 ; VD 12, V 18 (C) ; DV 8 +3 ; pv 60 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 5-10 (1d6 +4, mains nues) ou par sort ; AS Absorption d'énergie, F 18/76 (+2 pour toucher, +4 aux dégâts), charme par le regard ; DS Arme magique +1 ou supérieure pour être touché, immunités contre des sorts et les poisons, forme gazeuse ; RM Spécial ; TA M ; M 16 ; PX 5.000.

Les gardiens de Théaryn.

Les six ch'os-souris qui sont ici (ces gardiens servent le vampire, et ne sont pas des ch'os-souris guerrières), et les gardes fantômes ont ordre de saisir et d'emmener tous les livres et les armes (en particulier les armes qui brillent, se déplacent par elles-mêmes, émettent du feu, ou qui ont la forme de petits bouts de bois) qui sont utilisés contre eux. Les gardes fantômes utilisent également leur capacité de *détection de la magie*, pour remonter les sources de pouvoirs cachés pour leur maître. Ils apportent toujours l'équipement prélevé au vampire, et retournent au combat ; si le vampire est en plein combat, il laissera les objets dans une trappe, pour les examiner plus tard. Si on n'utilise pas d'armes ou d'objets magiques contre eux, ils combattent pour tuer.

Les ch'os-souris délivrent une morsure glaciale, qui paralyse tous les humains et demi-humains (sauf les elfes), pendant de 3 à 8 (1d6 +2) rounds, à moins qu'on ne réussisse un jet de sauvegarde contre la paralysie. Les ch'os-souris sont immunisées contre toutes les formes de paralysie, et contre les sorts de *sommeil*, de *charme* et d'*immobilisation*. Elles sont repoussées comme les goules, et attaquent jusqu'à ce qu'elles n'aient plus que 3 points de vie, ou moins. Elles possèdent une *détection des créatures et des objets invisibles* à 18 mètres maximum.





Comme les squelettes, les ch'os-souris ne subissent que la moitié des dégâts de la part des armes tranchantes ou perforantes. L'eau bénite, les sorts de *Protection contre le mal* et les protections similaires ne les affectent pas. Elles peuvent saisir et emporter un objet pesant jusqu'à 1,5 kilogrammes.

Les gardes fantômes peuvent, par la volonté et les gestes, faire luire d'une lueur froide et blanche, pour 2d4 rounds, tout objet magique situé à moins de 18 mètres. Les gardes fantômes sont immunisés contre les sorts de *charme*, *sommeil* et *immobilisation*, et contre tous les poisons, la pétrification, la métamorphose, les attaques basées sur le froid et la mort magique. Contre les autres sorts, utilisez leur résistance à la magie.

Les gardes fantômes sont capables de traverser la pierre à volonté, attaquant les personnages depuis les murs, le sol, ou même le plafond de cette salle. Ils s'emparent des objets magiques des PJ, et les PJ eux-mêmes, leur infligeant 2 à 16 points de dégâts de toucher glacial. Leur résistance à la magie, leur intangibilité et leur capacité de vol, en font de redoutables ennemis.

Le rayon glacial d'un garde fantôme est efficace contre une seule personne, une fois par round, jusqu'à 9 neuf fois par heure. Ce rayon de 27 mètres de portée peut pénétrer les protections et les barrières magiques d'un niveau inférieur au 6ème, et frappe avec un TAC0 6. Il faut que les victimes se protègent contre la Mort Magique, ou subissent 2d12 points de dégâts, et tombent dans un sommeil qu'on ne peut arrêter que par une *dissipation de la magie*, ou avec le temps : 22 tours -1 tour par niveau de la victime.

Ch'os-souris : Int Faible ; AL NM ; CA 7 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 4 ; pv 31 chaque ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (morsure glaçante + paralysie) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA M ; M 20 ; PX 975 chaque.

Garde fantôme (2) : Int Comme de leur vivant (15, 18) ; AL LM, LN ; CA 1 ; VD 9, V 9 (C) ; DV 7 +2 ; pv 51, 46 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 2-16 ; AS Rayon glacial ; DS Sans substance, ne peut pas être repoussé ; RM 25 % ; TA M ; M 19 ; PX 4.000 chaque.

Les fosses

Outre ces gardes, le repaire du vampire contient sept fosses profondes, de 3 x 3 x 6 mètres. Ces puits ont leur sol garni de lames d'épées coupantes et rouillées (récupérées sur des victimes antérieures), posées sur la tranche. Les dégâts d'une chute se montent à 2d6, et l'atterrissage sur les lames inflige un dégât supplémentaire (1d4 points + la CA de la victime).

Un **zombi** attend contre le mur, au fond de chaque trappe. Il attaquera tous les intrus, s'infligeant 5 points de dégâts aux pieds et aux jambes, en marchant sur les lames pendant qu'il attaque.

Zombi (7) : Int Aucune ; AL N ; CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 15 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 65 chaque.

Les piliers

Les piliers qui encombrent le repaire sont également dangereux pour les intrus, et sont de deux sortes : ceux qui contiennent des portes secrètes, et ceux qui sont magiques. Les piliers les plus proches des murs de la salle (la rangée extérieure) contiennent tous des portes secrètes. Les piliers de la rangée intérieure, autour du centre de la salle, sont magiques.

Les portes secrètes donnent sur des cavités à l'intérieur des piliers, où des **zombis juju** attendent pour bondir sur ceux qui ouvriront la porte (il y a une exception ci-dessous). Il y a un zombi de ce genre par pilier, ce qui donne 17 zombis en tout.

Zombi juju (17) : Int Faible ; AL N (M) ; CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +12 ; pv 26 (chaque) ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 975 chaque.

Les piliers magiques ont la capacité d'emprisonner les êtres vivants (avec tous les objets portés ou transportés) qui les touchent. Les victimes sont attirées dans le pilier qu'elles touchent, et immobilisées sous une forme de stase magique ; un jet de sauvegarde contre les Sorts à -6 est possible contre cet effet. Il faut effectuer un jet de sauvegarde à chaque fois qu'un être vivant touche l'un des piliers magiques, même si l'on a réussi des jets de sauvegardes précédents. Le vampire et ses serviteurs sont immunisés contre la magie des piliers.

Les piliers ont une CA 0, et peuvent encaisser chacun 170 points de dégâts d'armes contondantes avant de se briser (les armes qui ont une lame font la moitié de leurs dégâts habituels aux piliers). Briser les piliers libère, mais tue également toute créature qui y est emmurée. Ces piliers peuvent être vides quand on les trouve, ou peuvent contenir des PNJ ou des PJ disparus ; en particulier ceux qui disparurent dans un piège précédent du donjon, ou lors d'une rencontre antérieure, et sont « supposés morts ». Chaque pilier ne peut renfermer qu'un prisonnier ; si tous les piliers sont occupés, les PJ peuvent libérer par mégarde des PJ et des PNJ emprisonnés.

On peut libérer les prisonniers des piliers de quatre façons :

1. La volonté ou le contact du vampire ;
2. le lancement d'un sort de *liberté* (l'inverse d'*emprisonnement*), au moment où le lanceur du sort touche le pilier ;
3. un *souhait* ou un *souhait mineur* convenablement formulé ; ou
4. des décharges d'objets magiques, ou un sort, utilisés directement contre le pilier.

La quatrième méthode fonctionne selon le schéma suivant : quand on lance de la magie sur l'un des piliers magiques, il devient translucide, révélant le prisonnier immobile en son sein. Les autres types de piliers restent solides ; ses occupants morts-vivants n'étant pas révélés. Le pilier absorbe tous les sorts magiques (sauf *souhait*, *souhait mineur* et *liberté*) sans subir de dégâts physiques. Notez que les sorts continuent d'affecter les cibles et les zones d'effet prévues, mais les piliers absorbent toute magie les touchant ; par exemple, une *boule de feu* explose toujours avec le même rayon d'action, et infligent ses dégâts, mais ses effets magiques seront absorbés par un pilier situé dans sa zone d'effet. Le MD détermine le pilier qui absorbe la magie, à moins que le sort ne soit dirigé ou concentré sur un pilier spécifique.

Pour chaque tranche de sept charges ou niveaux de sorts (par exemple, une *boule de feu* vaut 3 niveaux de sort) absorbée par le pilier, une seule lettre (en thorass) apparaît sur l'extérieur de celui-ci. Des lettres successives apparaîtront dans une rangée pour former un mot. Si ce mot est prononcé, le pilier libère son prisonnier et ses objets, puis redevient solide.

Tous les piliers ont des mots de commandement longs de 6 à 9 lettres, comme « Oblora », « Neudane », « Shokkaroth », « Klaever » et « Hundarr ». Ces mots de commande ne changent pas. Les PJ qui les apprennent peuvent utiliser ces piliers comme des cachettes pratiques tandis qu'ils explorent le donjon.

Le pilier du trésor

Le pilier solide le plus proche de l'angle nord est de la salle ne contient pas de zombi, mais possède à la place une longue corde enroulée, qui s'étire vers le haut, dans la pénombre (un conduit étroit dans ce pilier creux). Si les PJ tirent sur cette corde pour la détendre, ils découvriront qu'il s'agit d'une corde reliée à une poulie. Une petite cloche tintera (pour avertir Théaryn de la présence de voleurs) et ils pourront descendre un grand sac, contenant le trésor de Théaryn.

Le sac contient plusieurs objets. Ils vont de la taille d'une petite boîte en ivoire, à un grand livre à la reliure en ardoise. Il y a aussi une longue boîte en bois, un ballot de laine verte et un lourd sac en cuir. Le sac lui-même est fait de cuir bien coupé, et bien conservé malgré les années.

Enveloppé dans une cape de laine délicate, de couleur vert foncé (une *cape de protection* +2), il y a une grande boucle en cuivre. Sur la boucle sont enfilées quatre anneaux en laiton massif : un *an-*



neau de feuille morte, un *anneau de résistance au feu*, un *anneau de saut* et un « anneau d'invisibilité » (en fait, un *anneau de tromperie*).

Il y a un long et sombre coffret dans le sac. Il est fait d'houppelombre finement poli, avec des coins et des charnières en acier plaqué argent, et il est bordé de soie rouge (il vaut 3 po en tout). Dans ce coffret se trouvent quatre bouts de bois effilés et polis, de 30 centimètres de long. Chacun a un mot gravé près de son extrémité : « Corloraun », « Haldass », « Irmbror » et « Tulthchann ». Il s'agit des mots de commande des baguettes : une *baguette de terre et pierre* (17 charges), une *baguette d'altération de la taille* (26 charges) et deux baguettes « latentes ». Les PJ ne seront simplement pas capables d'activer les deux derniers objets, bien qu'ils portent des enchantements, et soient d'une apparence similaire aux autres baguettes. Ces baguettes latentes ne sont pas utiles tant qu'un événement futur ne s'est pas produit ; cet événement est décidé par le MD, qui devra également définir les pouvoirs de ces deux « baguettes mystérieuses », dès l'instant où elles sont introduites dans le jeu. Tous les objets magiques qui précèdent sont décrits en détail dans le *GdM*.

On trouve également dans le sac une petite boîte plate en ivoire massif (12,5 x 12,5 x 5 centimètres), d'une valeur de 7 po. Son couvercle glisse sur des rainures, pour révéler son contenu : une jarretière de soie noire, et une coupelle en os humain, de la taille d'une pièce, gravée et polie en forme d'un œil qui dévisage. Ces objets sont en fait respectivement un *bandeau de dénégation* et un *œil de précision* ; ces deux articles sont détaillés au chapitre **Objets magiques**.

Il y a également un épais livre de pages parcheminées, clos avec un fermoir en fer situé entre deux morceaux d'ardoise noire polie. C'est un livre de sorts, chaque sort tenant sur une page ; ce livre a six pages vierges à la fin. Le livre de sorts de Théaryn renferme les sorts suivants : *altération des feux naturels, mains brûlantes, compréhension des langues, détection de la magie, identification, réparation, lecture de la magie, signature magique ; détection de l'invisibilité, poussière scintillante, déblocage, connaissance des alignements, localisation d'un objet, pyrotechnie, rayon débilitant, vent de murmures ; dissipation de la magie, vol, infravision, langues, respiration aquatique ; détection de la scrutation, miroir magique, création mineure, croissance végétale, métamorphose d'autrui, monstres d'ombre, brouillard dense, mur de feu, mur de glace ; animation des morts, chaos, embaumeur de Nulathoe* (détaillé dans le supplément *L'Aventure dans les Royaumes Oubliés*), *passe-murailles, conjuration d'ombres, télékinésie, mur de pierre ; enchantement d'un objet, garde et défense, abaissement des eaux, illusion permanente, transmutation de l'eau en poussière ; cage de force, mot de pouvoir, étourdissement, gravité inversée, évanouissement ; labyrinthe, esprit impénétrable, permanence, ensevelissement ; absorption d'énergie, disjonction de Mordenkainen.*

Il y a enfin un sac aux cordons de cuir, lourd de pièces (43 pc, 21 pa, 36 po et 18 pp), et un petit coffret en cuivre (valant 5 po), qui contient des paquets en satin. Dans les plis du satin se trouve une minuscule statuette en ivoire représentant une sirène (valeur 4 po), et des pierres précieuses : 6 rubis de 5.000 po (rouge cramoisi foncé, taillés en couronne), et 4 saphirs inhabituellement gros, valant chacun 4.000 po (bleu clair, taillés en cabochon). Nous incitons fortement les MD à modifier ce trésor pour l'adapter à la campagne concernée.

Salle n° 63 : Le cercle continu

> Cette salle en grande partie vide est éclairée par une lumière rouge émanant des marches et du sol d'une estrade. Cette estrade domine la salle depuis le mur est, et on y trouve un disque de pierre ou l'entrée circulaire d'une trappe. Par-dessus se trouve un gros tas d'os.

L'entrée de la salle, la partie du couloir allant jusqu'à 12 mètres de la porte, et les 6 premiers mètres de la salle, sont toutes des zones de magie morte invisibles. Le nécrophide gardien (voir ci-dessous) ne quittera pas l'estrade pour cette raison.

Cette estrade est couverte d'une *lumière féerique continuelle* (voir le chapitre **Sorts**), et fait que tout individu en contact avec le sol brille légèrement. Tout objet magique transporté, et même les êtres métamorphosés et invisibles, sont enveloppés dans une aura blanche tremblotante. Ceux qui sont dans cette salle peuvent combattre comme s'ils étaient dans des conditions de luminosité normales, du fait des auras lumineuses. L'estrade ne contient que les os et le cercle de pierre. Les os sont en fait un monstre gardien lové, qui s'élève et « danse » lorsque les PJ touchent ou mettent le pied sur la dernière marche de l'estrade ; tout contact avec l'estrade active également le gardien, ce qui fait que les êtres volant ou lévitant qui atterrissent sur l'estrade n'évitent pas ses attaques.

Le monstre est un **nécrophide** dont les pouvoirs sont résumés dans le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*. C'est un ver squelettique avec un crâne humain, et qui effectue une « Danse de la Mort » hypnotique (se protéger contre les Sorts, ou subir les effets d'un sort d'*hypnotisme*, à cause des mouvements oscillatoires). Sa morsure injecte également un poison paralysant (se protéger contre le Poison, ou être immobilisé pendant 1d4 rounds, temps de déclenchement immédiat).

Nécrophide (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 2 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 16 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; AS Paralysie et spécial ; DS Immunisé contre le poison et les sorts qui influencent l'esprit ; TA G ; M 20 ; PX 270.

La pierre circulaire avec les os sur le dessus est en fait la moitié d'un disque brisé, couverte de runes. Elle est le complément de celle de la Salle n° 61. Si les PJ sont assez fous pour les rassembler, un portail ouvert est instantanément créé, reliant cette salle avec l'un des Plans Extérieurs. À travers la porte, au premier round de sa formation, arrive un seul **diablotin**.

Durant les rounds qui suivent, les créatures suivantes apparaissent :
2ème round : trois **molosses sataniques ;**
3ème round : un molosse satanique et deux **quasits ;**
4ème round : quatre diablotins ;
5ème round : 2 molosses sataniques, et trois autres monstres au choix du MD (non détaillés ici).

Ce portail ouvert ne fonctionne que pour permettre aux créatures de pénétrer dans Féerune ; et on peut le détruire simplement en séparant les pierres. Bien sûr, c'est quelque chose que les monstres qui arrivent tentent d'empêcher.

Molosse satanique (6 possibles) : Int Faible ; AL LM ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 40 (chaque) ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ; AS Souffle de feu (9 mètres de portée, 6 points de dégâts) ; DS Spécial ; RM Standard ; TA M ; M 13 ; PX 659 chaque.

Diablotin (5 possibles) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 2 ; VD 6, V 18 (A) ; DV 2 +2 ; pv 16 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 (aiguillon) ; Dég 1-4 ; AS Poison (se protéger ou mourir), *suggestion* une fois/jour ; DS *Métamorphose* et *invisibilité* à volonté, immunisé contre le froid, le feu et l'électricité, et uniquement blessé par les armes en argent ou magiques ; RM 25 % ; TA Mi ; M 10 ; PX 650 chaque.

Diablotin, quasit (2 possibles) : Int Faible ; AL CM ; CA 2 ; VD 15 ; DV 3 ; pv 22 (chaque) ; TAC0 17 ; #AT 3 ; Dég 1-2/1-2/1-4 ; AS Poison (se protéger ou perdre 1 point de Dextérité pendant 2d6 rounds), rayon de terreur une fois/jour d'une portée de 9 mètres ; DS *Invisibilité, métamorphose*, régénération, uniquement blessé par les armes en argent ou magiques ; RM 25 % ; TA Mi ; M 8 ; PX 650 chaque.



Les quasits peuvent se métamorphoser en chauves-souris ou en loups, tandis que les diablotins peuvent se métamorphoser en grandes araignées ou rats géants. Ils ne font cela que pour échapper aux PJ, fuyant ou se cachant dans le donjon. Toutes ces créatures n'ont pas de trésor.

Salle n° 64 : La caverne de cornaline

Les PJ sont attirés dans cet endroit par une lumière étincelante, scintillant au loin, en bas d'un passage sur le côté. Une fois que les PJ ont trouvé ce passage taillé grossièrement, qui mène vers la lumière, et qu'ils commencent à le descendre, lisez ce qui suit :

> Ce passage aux murs rugueux est éclairé par une lueur douce, qui vient de quelque part devant. Le tunnel descend sur quelques mètres, puis s'élargit sur une caverne à l'aspect merveilleux. Cette caverne est éclairée par une douce lueur blanche, qui vient d'un disque de pierre noire, de 1 m 50 de rayon, posé par terre. Des lettres gravées sur le disque forment, en thorass, le mot : « Fatalité ». Autour du disque (mais pas dessus) se trouvent des petits tas séchés de boue et de poussière, certains portant des empreintes de pas qui vont hors de la grotte.

La salle est silencieuse et dépourvue de vie. Le disque noir est le point de départ et d'arrivée d'un portail à double sens, connu sous le nom de « Portail Fatal ». Il relie la Chambre des Déchus (Salle n° 51 du Niveau Deux) à cette grotte, et opère à chaque fois que quelqu'un marche sur le disque, ou le touche (directement, ou à l'aide d'une assistance pour l'atteindre, ou d'un autre objet). Les êtres qui apparaissent sur le disque l'empêchent de transporter des gens vers la Salle n° 51, tant que les nouveaux arrivants sont sur le disque, et pendant encore un round après cela.

Cette caverne semble être une mine de cornaline abandonnée ; les murs de cette cavité jadis volcanique sont incrustés de bandes concentriques de cornaline, oranges, rouges et brunes. De grandes portions ont manifestement été travaillées : les débris de pierre ayant été élagués, et des pavés de pierre précieuse ayant été retirés avec soin de la roche mère.

Ce qu'on trouve ici est un matériau exceptionnellement délicat. Comme toute cornaline, il s'agit d'une « roche dure », taillée en de petits morceaux utilisés en bijouterie ; ses cristaux infinitésimaux sont beaucoup trop petits pour être taillés, façonnés et polis, comme les autres pierres précieuses. Les PJ qui travaillent ici peuvent sortir 12.000 po de cornaline utilisable, par journée de labeur régulier ; lancez les dés pour les monstres attirés tous les 6 rounds.

Une fois que les PJ entrent dans la caverne, 3 **méduses** sortiront de la porte secrète, qui mène à l'est du Sargauth, bloquant la sortie aux PJ. Ces êtres cruels sont les propriétaires de cette mine, et vendent de temps en temps ses richesses à Port-aux-Crânes. Les méduses ne veulent pas que des informations relatives à son existence ou son emplacement sortent d'ici, et elles combattront donc les PJ à mort, ne les laissant pas s'échapper si possible.

Les trois méduses attendent généralement allongées, juste à l'extérieur de la grotte, et l'une crie, comme si elle souffrait, espérant attirer tous les PJ chevaleresques ou curieux. Une fois qu'un PJ est pétrifié, les méduses bloquent simplement le passage, et regardent dans la caverne. Deux d'entre elles s'y précipiteront, utilisant leurs tresses reptiliennes pour empoisonner leurs adversaires (réussir une sauvegarde contre le Poison, ou mourir) ; une reste en retrait pour bloquer toute échappatoire, ou pour fuir elle-même les personnages trop puissants. Toutes les méduses sont armées d'épées courtes, et elles utiliseront les armes si leurs attaques spéciales ratent plus d'une fois.

Méduse (3) : Int Haute ; AL LM ; CA 5 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 42, 38, 31 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-4 ou par arme : 1-6 (épée courte) ; AS Pétrification (regard de 9 mètres de portée), poison (30 centimètres de portée) ; TA M ; M 14 ; PX 2.000 chaque.

Aucune de ces créatures ne porte de trésor. Il faut que les PJ qui essaient d'éviter le regard des méduses effectuent des tests d'Intelligence chaque round pour pouvoir le faire. À chaque round où ce test est raté, on a besoin de faire un jet de sauvegarde contre la Pétrification. Les créatures qui réussissent à éviter le regard de la méduse subissent une pénalité de +1 à la CA, et de -3 à leurs jets d'attaques contre les méduses.

Salle n° 65 : La grotte perdue

Une porte secrète est le seul accès à cet endroit. Quand les PJ traversent l'entrée naturelle, aux murs rugueux, et atteignent la grotte principale, leurs sources de lumière s'éteignent brusquement (pas de lumière, pas de sortie !), et ils sont entourés de ténèbres impénétrables. Rebrousser chemin jusqu'à 3 mètres du couloir extérieur fait réapparaître la lumière ; avancer encore la fait disparaître de nouveau. Dans cette salle, la magie d'Halaster provoque des *ténèbres* complètes et continuelles. C'est pour cette raison qu'on appelle parfois cette grotte « La Caverne Sombre ».

Un *souhait* ou un *souhait mineur* formulé convenablement fera disparaître les *ténèbres*, jusqu'à ce qu'elles soient remises en place par Halaster. Une *dissipation de la magie*, ou une *coquille anti-magique* permettra aux sources de lumière non magiques de fonctionner normalement, au sein de leurs zones d'effets (mais les ténèbres restent, comme un mur solide, aux frontières de la zone d'effet).

Cette salle contient le « Portail Tonnerre », un portail de sortie à sens unique, qui mène hors de Montprofont. Il donne sur les Collines aux Rats, la décharge située en dehors d'Eauprofonde ; cette zone est décrite à son propre chapitre, dans le livret *Aventures dans Montprofont*. L'utilisation de ce portail est complexe, à cause de ses exigences d'activation.

Le portail n'est activé que par la traversée initiale d'une femme humaine, d'un elfe, demi-elfe ou d'un petit-homme. Les autres peuvent l'utiliser pendant 9 rounds après son activation (une personne par round). Toutefois, si la première personne à le traverser ne fait pas partie des êtres « approuvés » mentionnés ci-dessus, le portail restera inactif pendant 3d8 rounds, peu importe celui qui essaie de l'utiliser. Un groupe d'humains ou de nains ne peut jamais utiliser le portail sans aide. La réaction furieuse, et le jet de marteau, d'un nain célèbre en découvrant ce portail, lui à donné son nom le plus connu.

L'utilisation du « Portail Tonnerre » est rendue encore plus compliquée par le fait qu'il faut le trouver physiquement ; on ne dispose pas d'indices visuels relatifs à son existence. Il faut que les PJ tâtonnent habituellement à travers la pièce, pour en localiser le contenu. Le portail est simplement un vide entre deux pierres dressées, au fond de la salle. Entre les deux pierres dressées et l'entrée, sont allongés deux cadavres humains squelettiques, une cruche d'argile vide et cassée, et un piège à loup armé.

L'un des squelettes est vêtu d'une armure de plates en bronze intacte (CA 4), et porte une dague et une épée courte ; l'autre possède une épée longue et un solide bouclier métallique. Ces dépouilles ne sont pas des morts-vivants, et ne possèdent ni bourse, ni autre trésor.

Le piège à loup est installé à 3 mètres à l'intérieur de la caverne, directement au nord du tunnel d'entrée. Il fait 1d4 +4 points de dégâts à quiconque met le pied dessus, et coince un membre à la victime. Il repose par terre, sous la forme d'un cercle de métal, avec une grosse plaque d'activation en son centre. Il faut qu'un PJ qui le trouve effectue un test d'Intelligence, et un test de Dextérité, pour éviter d'être pris. Seul le test de Dextérité est nécessaire si le PJ connaît le piège, ou dispose d'une source de lumière opérationnelle.

Le piège se ferme en claquant fortement si on le dérange, mais se remet magiquement en place



tout seul, le round suivant, s'il n'attrape rien. S'il attrape un membre, il faut que la victime réussisse un jet de Barreaux et Herses pour se libérer. Après le jet réussi de Barreaux et Herses, il faut que le PJ réussisse un test de Dextérité, pour éviter 1d3 points de dégâts supplémentaires, dus au piège qui racle les mains et les membres en se refermant, tandis qu'on libère le membre coincé. Il faut que ceux qui se trouvent coincés par le piège effectue un test de Dextérité chaque round. S'ils le ratent, ils subissent 1 point de dégât supplémentaire, tandis que le piège s'enfonce un peu plus dans le membre coincé.

Nous avertissons les aventuriers qui connaissent le Portail Tonnerre, et qui envoient des femmes, humaines ou elfes, seules dans la pièce, pour trouver le portail, que d'autres monstres se tapissent quelques fois dans le noir, attendant de la nourriture. Le MD a un choix libre de monstres, comme des hommes hybrides, des crochorreurs, des mimiques, etc.

Salle n° 66 : Gardeflamme

> Ouvrant la porte qui n'était pas verrouillée, vous la laissez pivoter vers l'intérieur, et voyez une salle dont les surfaces sont toutes recouvertes de suie noire. Le feu a fait rage ici, dans le passé, souvent et fortement ; l'odeur de brûlé reste toujours faiblement dans l'air. Tout au bout de la pièce se trouvent trois grands tas de cendres. Avec le faible éclairage, quelque chose de doré brille en haut d'un des tas. Sinon, la pièce semble vide.

Cette salle est le repaire d'une **crémature**, une rare espèce de vampire, quelques fois appelée à tort « pyrofantôme ». Détaillé dans le **Guide des monstres**, il s'agit d'un vampire occidental classique, qui est immunisé contre les feux de toutes sortes. Son toucher (quand il est sous sa forme solide) peut agir comme un sort de *flammes* (du 2ème niveau de prêtre). Cette crémature se cache derrière la porte qui s'ouvre, ou s'approche des tas de cendres, et attaque quand les PJ regardent derrière la porte, ou s'approchent des mêmes tas de cendres. Elle essaie de mettre feu aux vêtements de plusieurs PJ, puis les attaque quand ils sont occupés à se déshabiller, se soigner, éteindre les flammes, ou protéger les objets précieux, comme les parchemins ; on effectue des tests de Dextérité et des jets de sauvegarde, pour réussir à retirer les vêtements qui brûlent, et sauver les objets inflammables. Les PJ touchés par les flammes subissent 1d4 +1 points de dégâts, et tous les matériaux inflammables qui sont sur eux prennent feu. Elle attaque pendant deux rounds, puis arrête, demandant à cesser le combat. Si on la laisse, elle explique : « Je pensais que vous étiez encore des serviteurs de Théaryn, venus pour m'attaquer ! ». Si les PJ continuent à se battre, soit elle prendra sa forme gazeuse, et quittera la pièce, soit elle attaquera avec ardeur, hurlant sa solitude.

Cette crémature était jadis une marchande humaine d'Eauprofonde, Spadreera Omarkhont. Elle ressemble aujourd'hui à une belle (mais sale) créature, mince et svelte, uniquement vêtue de haillons couverts de cendres, ses yeux brillant d'un feu rouge, et la plupart de ses cheveux ayant été brûlés. Elle possède tous les pouvoirs d'un vampire, en plus de son toucher enflammé : 18/76 en Force (+2 pour toucher, et +4 aux dégâts) ; *charme-personnes* par le regard (se protéger contre les sorts à -2) ; immunités contre les poisons, la paralysie, les sorts de *sommeil*, *charme*, et *immobilisation* ; et ne subit que la moitié des dégâts des attaques basées sur le froid et l'électricité. Spadreera peut à volonté utiliser *pattes d'araignée*, changement de forme en une grande chauve-souris (il faut qu'elle soit sous cette forme pour voler), ou prendre une forme gazeuse. L'eau bénite, ou les symboles sacrés loyaux bons la brûlent pour 2 à 7 points de dégâts.

Spadreera Omarkhont, crémature (1) : Int Exceptionnelle ; AL LM ; CA 1 ; VD 12, V 18 (C) ; DV 8 +3 ; pv 60 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 5-10 (1d6 +4) + effets du sort flammes ; AS Absorption d'énergie (2 niveaux par coup), *charme-personnes* par le regard et 18/76 en Force ; DS arme +1 ou supérieure pour le toucher, immunités à des sorts et aux poisons ; M 16 ; PX 3.000.

Le trésor de cette infortunée ex-marchande a été réduit à un bout d'or fondu et collé, visible dans l'un des tas de cendres. Il vaut 29 po. Les autres tas de cendres ne contiennent que des os carbonisés, et un simple anneau en laiton : un *anneau de téléportation*, détaillé au chapitre **Objets magiques** de ce livre.

Spadreera méprise Théaryn (voir Salle n° 62), et l'évite. « Imaginez, un mage de cette puissance, et il s'entoure de créatures inférieures qui combattent pour lui ! » Elle a secrètement peur de sa puissance, ne souhaitant pas tomber sous son contrôle, malgré sa solitude.

Spadreera est solitaire, plus que toute autre chose. Elle aimerait bavarder et deviser au sujet d'Eauprofonde (régulièrement, avec quelqu'un qu'elle pourrait considérer comme un ami), et elle essaiera de se lier d'amitié avec tous ceux qui survivent à son attaque initiale, et cessent les hostilités dès qu'elle le proposera.

Les PJ qui deviennent les amis de Spadreera n'ont plus à craindre ses attaques. Elle ne les accompagnera pas hors du donjon, et rechignera même à quitter son repaire ; mais elle rencontrera les PJ ailleurs dans ce niveau, à des endroits prévus à l'avance, et les aidera même contre les monstres qu'ils rencontreront. Elle n'apprécie cependant pas qu'on l'utilise ; il serait sage pour les PJ de ne pas essayer de la duper pour la faire combattre tous les autres monstres de ce niveau. .

Spadreera implorera toutes les créatures qui sont ses amies de lui rendre visite, « aussi souvent que possible ! » En échange, elle peut garder des trésors pour les PJ, leur donner tous les renseignements (largement périmés) qu'elle détient au sujet des intrigues et secrets d'Eauprofonde, et leur donner des conseils pour négocier (c'était une marchande très habile). Son repaire peut devenir une cachette et une « demeure sûre » pour les PJ, s'ils se conduisent de la bonne manière. L'alignement et les tendances de Spadreera sont surpassés par sa solitude ; elle cherchera ailleurs des proies et des opportunités pour libérer sa cruauté, parmi les monstres qui errent dans ce niveau, et ne nuira jamais à des PJ « amis ». Elle s'occupera même des PJ blessés, les ramenant fidèlement au mieux de leur forme, sans les attaquer !

Salle n° 67 : La caverne du funeste dragon

Cette grotte sombre contient le squelette découpé et éparpillé d'un énorme dragon. Tous les PJ mages peuvent déduire qu'il s'agit des restes d'un dragon d'or : aucun dragon n'aurait pu utiliser cette grotte comme antre sans avoir pu changer de taille (on peut trouver un petit nombre d'écailles dans des lézardes, et enterrées dans la poussière et les débris). Les dents et les griffes du dragon ont été ôtées, et son squelette est entouré par des marques qui trahissent une *boule de feu*, des armes cassées et des gravats effondrés. On n'a laissé aucun trésor ici, sauf une seule fiole, perdue dans les décombres : une *potion de grands soins*. Il faut quatre rounds de recherche intensive pour la trouver.

Salle n° 68 : Le repaire de l'Œil

Pour obtenir un maximum d'exaltation, nous vous recommandons d'introduire les PJ dans ce complexe au moyen de l'aventure intitulée « L'Œil et la Main », du livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret, plutôt que des les faire tomber dessus tandis qu'ils explorent le donjon de leur plein gré. L'aventure présente le complexe de grottes, et ses endroits sont décrits ici dans l'ordre où les PJ qui participent



à l'aventure les trouveront. Aucun intérieur de ces bâtiments n'est dessiné, et les MD peuvent les développer pour qu'ils s'adaptent aux niveaux des PJ et de la campagne ; ils n'ont que besoin de se conformer aux dessins des bâtiments de la carte principale.

68A : La caverne d'entrée des esclaves

Les groupes de ravisseurs, comme la Main, font passer les captifs et futurs esclaves dans des portails, et arrivent ici. L'Œil contrôle lui-même les portails de cette vaste caverne. Cette énorme caverne de 22 m 50 de haut possède un sol plat et sablonneux, et est divisée en deux parties par un mur de pierre imposant et arc-bouté. Toute la salle est éclairée fortement par des *lumières dérivantes* (voir au chapitre **Objets magiques**, sous *globe lumineux*).

Au-dessus du mur de 18 mètres de haut, des filets sont tendus pour empêcher toute chose de voler par-dessus ce mur. En haut, sur le plafond, où les filets sont fixés, on peut voir de nombreuses chauves-souris qui dessinent des cercles et battent des ailes, au milieu d'une forêt de stalactites gros et courts. Le haut des filets, des murs et les stalactites sont éclairés par de grosses plaques de champignons phosphorescents, ambres et vert blanc.

Le mur de 27 mètres de long est percé par deux portails imposants en son centre, encadrés par deux tours de garde. Le portail est bloqué par une grande et lourde porte en bois (80 points de dégâts pour la casser en morceaux) ; derrière le portail se trouve une grande herse (jet classique de Barreaux et Herses pour passer). Au-dessus de chaque tour se trouve une étrange tourelle : un bouclier de bois percé par six traits d'arbalètes géants. L'une de ces tourelles se dresse au-dessus de chaque tour, et trois se trouvent le long des murs, de chaque côté des tours, ce qui fait huit en tout. Les balistes des tourelles pivotent lentement, avec des bruits de grincement, pour se pointer droit sur les PJ, ou tout captif qui arrive.

Une fois que les PJ, ou tout autre captif, arrivent, une porte de 90 centimètres de haut s'ouvre dans l'un des portails. Vingt petites créatures (des **kobolds**) en sortent, chacune portant un filet et un gourdin. Ce groupe de sortie trotte vers les nouveaux esclaves, avec l'intention de soumettre tous ceux qui résistent encore à leur capture.

Cette caverne d'entrée du repaire de négrier de l'Œil est gardée par 40 kobolds : le groupe de sortie, composé de 20 kobolds et les artilleurs. Le groupe de sortie (qui peut être joué pour rire si le groupe des PJ est toujours très fort) s'occupe en premier de soumettre les intrus. Deux des tourelles ne tireront que si le groupe de kobolds s'enfuit, et lance l'alarme. Si les intrus sont peu nombreux, le magicien (voir ci-dessous) attaquera avant les tourelles. Le reste du groupe de sortie recule contre le mur, pour défendre le portail, tirant leurs épées courtes, et se déployant en deux rangées de profondeur, devant le portail.

Chaque tourelle peut tirer une fois tous les cinq rounds, avec un TAC0 12 ; les artilleurs sont bien entraînés, et ont pratiqué ce type de tir pendant des mois. Chaque « tir » libère six traits d'arbalètes géants et empennés : considérez-les comme des carreaux de balistes moyennes (3d6 points de dégâts chacun, quand ils sont tirés sur les PJ) ; les carreaux peuvent toucher des cibles au hasard, au sein de la zone de 3 x 3 mètres qui a été visée, aucune cible n'étant touchée par plus d'un carreau venant de la même tourelle, dans un même round. Les PJ peuvent ramasser les carreaux éparpillés après qu'ils aient été tirés, et les brandir comme des lances de fantassin (1d6 points de dégâts). Les tourelles peuvent être rechargées de derrière les boucliers, mais il faut un round de plus pour les incliner vers le bas une fois que les PJ se trouvent à 6 mètres du mur.

Si les PJ prennent le contrôle des tourelles, ils peuvent les retourner (un procédé qui prend deux rounds), et tirer sur les quartiers des gardes, situés derrière. Les courbures de la caverne empêchent les carreaux des trois tourelles situées sur la moitié sud du mur d'aller au-delà du bâtiment de la salle de vente aux esclaves et des salles de négoce, sauf sous forme de ricochets inoffensifs. Les tourelles de la partie nord du mur peuvent lancer des projectiles aussi loin que le mur nord de la Demeure de l'Œil (n° 68I). Aucune des tourelles ne peut atteindre une quelconque partie des quais, ni la maison des invités.

Il faudra sept rounds aux PJ pour complètement recharger la baliste d'une tourelle (trois rounds s'ils ne rechargent que deux des six tubes). Dans leurs mains, une tourelle tirera avec un TAC0 16, peu importe les niveaux ou les compétences martiales. Les tours contiennent chacune une réserve de 60 carreaux d'arbalète géants, utilisés par les tourelles, et chaque tourelle a un stock de 18 traits de baliste.

En hauteur, sur un rebord sombre près du pinacle du plafond de la grotte, attend une sinistre paire d'individus : un **griffon** qui sert de monture, et un **magicien** armé d'une *baguette de paralysie*. Si les PJ opposent une résistance excessive, le magicien descendra en volant, pour mettre hors combat les jeteurs de sorts intrus, utilisant un sort de *mur de force*, en forme de cercle, et sa baguette.

Ce magicien s'appelle Randulaith, un magicien neutre mauvais du 7ème niveau, décrit en détail au chapitre **PNJ de Montprofont**. Ses sorts mémorisés sont les suivants (4, 3, 2, 1) : *projectile magique* x4 ; *détection de l'invisibilité, ESP, toile d'araignée ; dissipation de la magie, éclair ; charme-monstre*. Il porte un parchemin avec *œil du magicien*, et une tunique et des braies simples.

Randulaith observera les kobolds en train de s'occuper de tous les intrus qui arrivent dans la caverne d'entrée, sans être sous le contrôle de la bande de ravisseurs. S'il est nécessaire d'intervenir, il descendra en volant, et utilisera sa baguette pour éliminer toute résistance. Il concentre ses attaques sur les intrus qu'il pense être les jeteurs de sorts les plus dangereux, et essaie de rester hors d'atteinte, sur sa monture.

Les **chauves-souris** de la salle sont de taille normale, et évitent le combat. Si les PJ sont paranoïaques, opiniâtres, ou simplement assoiffés de sang, ils peuvent les attaquer, pourvu qu'ils puissent atteindre le plafond situé à 22 m 50, où elles virevoltent. Il y a 77 chauves-souris dans la grotte, si quelqu'un se soucie de toutes les pourchasser, et de les compter.

Il n'y a aucun perceur dans la caverne (ni ailleurs dans le complexe de l'Œil). Toutefois, une **araignée géante** a élu domicile dans quelques lézardes du plafond, utilisant les filets au-dessus du mur de la forteresse comme base pour sa toile. Elle a été laissée tranquille par les défenseurs simplement parce que sa présence renforce la zone vulnérable des filets. Elle se précipitera en bas des filets pour attaquer quiconque essaie de les percer, ou voyage sur ou à travers eux.

Chauve-souris (77) : Int Animale ; AL N ; CA 8 (4 en vol) ; VD 1, V 24 (B) ; DV 1/4 ; pv 2 (chaque) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 ; AS Confusion ; TA Mi ; M 3 ; PX 15 chaque.

Griffon (1) : Int Semi ; AL N ; CA 3 ; VD 12, V 30 (C, D si monté) ; DV 7 ; pv 50 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-4/1-4/2-16 (griffe/griffe/bec) ; TA G ; M 12 ; PX 650.

Kobold, groupe de gardiens de la sortie (20) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 (chaque) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Par arme : 1-6 (gourdin), 1-6 (épée courte), 0 (filet — capture l'adversaire) ; TA P ; M 10 ; PX 7 chaque.

Kobold, tireurs des tourelles (20) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 (10) ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 (chaque) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Par arme : 1-6 (épée courte) ou 1-4 (petits javelots x3) ; TA P ; M 10 ; PX 15 chaque.

Randulaith hh M7 : CA 6 (bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 26 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou par arme : 1-4 (dague) ; D 18, I 18 ; M 12 ; AL NM. Sorts : voir ci-dessus.



Araignée géante (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 4 ; VD 3, T 12 ; DV 4 +4 ; pv 34 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; AS Poison (Type F : sauvegarde contre le Poison ou mort immédiate, rien si la sauvegarde est réussie) ; TA G ; M 13 ; PX 650.

Salle n° 68B et 68C : Les sorties de secours

Deux sorties naturelles, partant de la caverne d'entrée, une au nord (n° 68B) et l'autre à l'ouest (n° 68C), sont bloquées par d'imposantes toiles d'araignées entrelacées et couvertes de poussière. Les PJ doivent se frayer un chemin en coupant ou brûlant ces toiles ; les couper est une tâche éreintante, les faisant progresser d'environ 3 mètres par round, tandis que les brûler entraîne une épaisse fumée étouffante, pour le même rythme de progression. Des *boules de feu* nettoieront 3 mètres de rayon, à partir de leur point central, par dé de dégâts. Ces toiles d'araignées remplissent les passages jusqu'à ce qu'elle débouchent sur les salles.

Dans les deux passages, 6 **spores gazeuses** sont incrustées dans les toiles, à des endroits aléatoires, d'où elles exploseront si les PJ les dérangent. Chaque spore gazeuse explose en un rayon de 6 mètres, infligeant 6d6 points de dégâts (3d6 si les cibles réussissent une sauvegarde contre les Baguettes). Les PJ sont infectés si la spore gazeuse touche leur peau à nue ; les PJ qui sont infectés ont besoin d'une *guérison de la maladie* dans les 24 heures, ou ils meurent, engendrant 2d4 spores gazeuses.

Fongus, spore gazeuse (6) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 3 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Infestation de spores ; AS Explosion, infestation ; TA M ; M 8 ; PX 120 chaque.

La sortie nord (n° 68B) traverse un passage plein de toiles, qui se dirige vers l'ouest (20 % de chances de le repérer parmi toutes les toiles), et mène à une grotte située plus au nord. Cette grotte est le repaire d'un énorme **otyugh**, ce gulguthra se reposant contre l'entrée de sa caverne (il faut que les PJ se taillent littéralement un chemin pour traverser les passages derrière les toiles). Ce monstrueux otyugh majeur est identique aux autres gulguthras, mis à part les caractéristiques, données ci-dessous. Une fois qu'on l'a attaqué, l'otyugh majeur se retournera silencieusement pour attaquer les PJ, tout en bloquant encore le passage.

Otyugh majeur (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 0 ; VD 6 ; DV 14 ; pv 90 ; TAC0 7 ; #AT 3 ; Dég 2-20/2-20/1-6 (griffe/griffe/morsure) ; AS Étreinte, maladie ; DS Jamais surpris ; TA G ; M 17 ; PX 7.000

Sous le corps de l'otyugh se trouve un trésor : 46 po et 12 pa, éparpillées ça et là, quatre épées longues ordinaires, et une épée longue dans son fourreau, qui brille d'un éclat bleu quand on la dégaine : une *lame +1, porte-bonheur*, avec 1 *souhait*.

La sortie ouest mène à la demeure entoilée d'une énorme **araignée géante**. elle vit parmi d'innombrables araignées noires et velues, de la taille d'un poing, qui grouillent, et dans lesquelles il faut que les PJ s'enfoncent, carrément jusqu'aux genoux, pour pouvoir entrer dans la caverne. Les PJ qui se trouvent dans le repaire sont harcelés par ces nuisances qui grouillent, jusqu'à voir leur vitesse de déplacement diminuée de moitié, leur CA subir une pénalité de +4, et perdant automatiquement 1d4 points de vie par round, à cause des morsures constantes des araignées qui pullulent autour d'eux. À part son engeance de 4.000 et plus, l'araignée ne possède aucun trésor.

Araignée géante (1) : Int Faible ; AL CM ; CA 4 ; VD 3, T 12 ; DV 4 +4 ; pv 36 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; AS Poison (sauvegarde contre le Poison ou mort) ; TA G ; M 13 ; PX 650.

Des petits sacs de toile pendent çà et là dans la caverne : des cocons contenant les ossements de vieilles victimes humaines. C'est un bon endroit pour un éventuel trésor, si le MD estime que les PJ ont besoin d'aide ou d'une récompense.

Salle n° 68D : Derrière le mur des kobolds

Si les PJ passent le portail et la herse derrière, ils rencontreront les défenses de secours de la caverne : un **tyramort**. Le tyrannœil mort-vivant a sept yeux opérant encore, et il lui manque ses pédoncules oculaires de *charme-personnes*, *charme-monstre* et *désintégration*.

Ses ordres sont simplement de faire tomber au sol les PJ qui volent, et de les y maintenir, dans la zone de son rayon anti-magique, tandis que des gardes viennent s'occuper d'eux. Il flotte dans la plus petite zone de la caverne, à l'est du portail, essayant de maintenir les PJ dans cet endroit. La sortie va à l'est, un passage naturel dont les murs sont encadrés par deux bâtiments sans fenêtre. Un couloir court entre ces deux bâtiments, permettant aux défenseurs de contenir un grand nombre d'intrus.

Tyrannœil, tyramort (1) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; pv 59 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000.

Salle n° 68E : Les quartiers des gardes

Ces bâtiments sont les quartiers des gardes : des logements pour les mercenaires de l'Œil. L'Œil emploie toutes et n'importe quelles races comme gardes, préférant les gargouilles, les kobolds, les demi-orques, les orques et les humains. Les cuisines et les salles à manger sont également situées à l'intérieur de ces bâtiments. Seuls 20 des orques sont en faction ici quand les PJ arrivent, alignés le long du couloir partant de 68D. Ils ont pour ordre de se replier lentement, pour permettre aux PJ de pénétrer dans le complexe principal ; l'Œil veut obtenir de nouveaux esclaves, pas des cadavres.

Une avenue de colonnes va à l'est des quartiers des gardes, jusqu'à un bâtiment carré sans garde ni toit, qui abrite une grande salle des ventes. Il est meublé de rangées de sièges qui descendent, d'un bloc et d'une promenade surélevés pour les enchères, d'un podium de commissaire priseur, et de plusieurs petites salles de négoce.

Derrière cette salle, au nord est, se trouve une maison d'hôtes pour les marchands d'esclaves qui sont en visite ici. Elle possède ses propres cuisines, réserves, et une **gargouille** y monte la garde (pour assurer la plus grande sûreté aux invités).

Les mercenaires

Pour éviter trahison et dissension dans ses rangs, l'Œil a placé les mercenaires à des postes relatifs à leurs forces. Ainsi, l'Œil est le chef suprême, suivis par des officiers qui sont quelques gargouilles, demi-orques, et certains types de « chefs » éclairés orques. Les MD peuvent rendre ces forces aussi organisées qu'ils le souhaitent, gardant à l'esprit que l'Œil est un stratège expert, et qu'il peut, quand il est présent, organiser ses troupes avec une efficacité impitoyable.

Gargouille (26) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 ; VD 9, V 15 (C) ; DV 4 +4 ; pv 33 chaque ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég 1-3/1-3/1-6/1-4 ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 11 ; PX 650 chaque.

Mercenaires demi-orques G3 (21) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 (armure d'écailles) ; VD 9 ; pv 22 (chaque) ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre) ou 2-7 (fléau) ; M 12 ; PX 65.

Mercenaires humains G2 (44) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 (armure de cuir cloutée) ; VD 12 ; pv 18 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (épée longue ou hache d'armes, ils portent tous les deux) ou 1-4 (dague) ; M 12 ; PX 35.

Orque (56) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 (10) ; VD 9 (12) ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre) ; M 12 ; PX 15 chaque.



Salle n° 68F : Les enclos aux esclaves

Le grand édifice sans fenêtre qui dépasse du mur sud ouest de la grotte contient les enclos aux esclaves. Il possède deux étages, et abrite les gardes et les « invités d'honneur » (les prisonniers) au niveau le plus haut, les cellules des esclaves aux deux niveaux du milieu, et les monstres, les pièges et les décharges d'ordures au niveau du sous-sol. Chaque niveau a deux portes qui mènent à l'extérieur du bâtiment, le long des murs extérieurs (les zones extérieures des niveaux supérieurs et moyens possèdent des contingents de gardes en poste) ; des escaliers tout le long des murs extérieurs donnent un accès aisé aux gardes en cas de problème.

Les cellules des prisonniers et des esclaves possèdent des murs, des plafonds et des sols nus, et des herses à barreaux de fer comme portails, chacune étant levée par un treuil (de telle sorte qu'elles puissent être lâchées violemment en cas de problème). Les gardes sont des **gargouilles** et des **orques**, avec des **kobolds** en équipes de nettoyage. Un contingent de 20 archers orques, armés d'arcs courts, est aligné en haut du premier niveau (la zone en dehors des quatre colonnes), prêts à tirer sur les fugitifs, ou à tout autre signe de trouble.

Gargouille (36) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 ; VD 9, V 15 (C) ; DV 4 +4 ; pv 33 chaque ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég 1-3/1-3/1-6/1-4 ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 11 ; PX 650 chaque.

Kobold (28) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 (10) ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 (chaque) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte) ou 1-4 (petits javelots x3) ; TA P ; M 9 ; PX 7 chaque.

Orque (56) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 6 (10) ; VD 9 (12) ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (hache d'armes) ; M 11 ; PX 15 chaque.

Il y a des cloches d'alerte partout dans le bâtiment, et elles sont déclenchées par tout mouvement important, non contrôlés par les treuils des gardiens, des portails des cellules (comme soulever la grille, ou en tordre les barreaux). Il faut que les intrus et les esclaves qui se soient échappés sortent par les couloirs, qui mènent aux deux sorties extérieures de chaque niveau, ou à une série d'escaliers en colimaçon, située au centre. Si l'alarme est sonnée, une trappe est installée, et prête devant chaque sortie, mais pas dans la cage d'escalier. Les béliers de pierre commencent à sortir à travers le couloir, derrière les fugitifs (une illusion, avec des composantes visuelles et sonores), et le sol se penche vers le bas devant eux. Il s'ouvre sur un puits, qui tombe d'un niveau (2d6 points de dégâts), ou de deux niveaux (4d6 points de dégâts), selon le niveau des fugitifs. S'ils essaient de sauter par-dessus la trappe, ou de l'escalader, un mur de flammes recouvre chacune des sorties du niveau où l'alarme a été déclenchée ; les escaliers sont libres pour que les gardes puissent atteindre les fuyards. Les MD peuvent également souhaiter créer d'autres éléments de dissuasion contre toute évasion : des mimiques peuvent être utilisées de façon excellente comme portes de sortie qui se gardent toutes seules !

Les puits font tomber les mécréants au niveau du donjon, dans une cage de monstres. Les PJ peuvent également tomber dans des trappes classiques (reportez-vous aux fiches incluses dans ce coffret). Les monstres qui sont en cage ici comprennent des **vers charognards**, des **zombis juju**, des **manticores** et des **squelettes**. Les gardes laissent généralement les monstres « jouer avec leur nourriture » pendant un moment, pariant sur la survie de ceux qui sont coincés dans la cage. Si les fuyards tombent dans ces trappes, ils sont comptés comme des pertes, et ne sont remontés des trappes que s'ils réussissent à tuer les monstres.

Ver charognard (9) : Int Aucune ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 20 (chaque) ; TAC0 17 ; #AT 8 ; Dég 1-2 ; AS Paralysie (se protéger ou rester immobile pendant 2d6 tours) ; TA G ; M Spécial ; PX 270 chaque.

Zombi juju (15) : Int Faible ; AL N (M) ; CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +12 ; pv 30 (chaque) ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touché ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 975 chaque.

Manticore (6) : Int Faible ; AL LM ; CA 4 ; VD 12, V 18 (E) ; DV 6 +3 ; pv 47 (chaque) ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-3/1-3/1-8 ; AS Pointes de la queue (1d6 pointes — 4 volées/jour, 1d6 points de dégâts chaque pointe) ; TA E ; M 13 ; PX 1.400 chaque.

Squelette (33) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 7 (chaque) ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (gourdin) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 65 chaque.

Squelette monstre (Ettin) (11) : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 40 (chaque) ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1-10 ou 2-12 (poings) ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial ; PX 650 chaque.

Les fugitifs qui atteignent l'extérieur des enclos aux esclaves sont raccompagnés par quatre **tyramorts** qui les attendent, vers la Demeure de l'Œil. Ces tyrannœils morts-vivants attendent à l'intérieur des quatre grosses colonnes, au-dessus du niveau le plus élevé, et sont libérés quand l'alarme est sonnée.

Deux d'entre eux ont 7 yeux qui fonctionnent encore (il leur manque *charme-personnes*, *charme-monstres* et *désintégration*), et les deux autres en ont 8 (il leur manque *charme-personnes* et *charme-monstre*).

Tyrannœil, tyramort (4) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; DV 45-75 pv ; pv 62, 59, 59, 41 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000 chaque.

Salle n° 68G : Les réserves de nourriture

Un grand édifice situé au sud est des enclos aux esclaves, est placé directement dans le mur de la caverne. Ses murs se dressent pour former un angle, s'aplanissent à 9 mètres pour former un petit rebord, et continuent jusqu'au plafond de la caverne, qui monte jusqu'à 15 mètres au-dessus du sol. Cet endroit est toujours fortement gardé par des **gargouilles**. On entre dans ce bâtiment par une lourde porte en bois, au coin ouest du mur extérieur.

Les caisses et les tonneaux qui sont dans cette salle contiennent suffisamment de nourriture pour sustenter tout le complexe de l'Œil (et un nombre moyen d'invités) pendant presque deux années. Toute cette nourriture pourrait également sustenter au moins un groupe d'une douzaine d'aventuriers, plus une demi-douzaine de serviteurs et d'engagés, pendant environ quatre ans et demi.

Un **tyramort** gardien se tient sur le rebord, devant le bâtiment, avec pour ordre de repousser toutes les attaques portées contre ce bâtiment (ce qu'il interprète comme toute action pour laquelle l'une des gargouilles sonne l'alarme, ou si l'une d'elles est blessée de façon visible par une attaque). Il lui reste 8 yeux qui fonctionnent encore (il lui manque *charme-personnes* et *désintégration*).

Tyrannœil, tyramort (1) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; DV 45-75 pv ; pv 67 ; TAC0 11-5 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13 000.

Gargouille (9) : Int Faible ; AL CM ; CA 5 ; VD 9, V 15 (C) ; DV 4 +4 ; pv 32 chaque ; TAC0 17 ; #AT 4 ; Dég 1-3/1-3/1-6/1-4 ; DS Arme +1 ou supérieure pour être touchée ; TA M ; M 11 ; PX 650 chaque.

Salle n° 68H : L'entrepôt du portail de secours

Plein est de la Demeure, une grande construction traverse la fin de la grotte. Il s'agit d'un entrepôt et d'un « portail de secours » fortifié. Il contient également les salles d'entraînement et de pratique au maniement des armes, pour les troupes et mercenaires qui sont en garnison ici.



Il y a deux **tyramorts**, résidant ici, et montant la garde tout le temps, en cas de trahison ou d'une attaque sournoise venant des cavernes environnantes. Ces deux tyramorts possèdent 7 yeux qui fonctionnent encore (il leur manque *désintégration, terreur* et *sommeil*). Comme pour tous les tyrannœils morts-vivants, les yeux qui possèdent *charme-personnes* et *charme-monstres* ne fonctionnent que comme de faibles sorts d'*immobilisation des monstres* : il faut se protéger contre les sorts, ou être immobilisé par le regard de l'œil ; on reste immobile pendant 1 à 3 rounds après que le regard s'est détourné.

Tyrannœil, tyramort (2) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; DV 45-75 pv ; pv 60 ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000 chaque.

Salle n° 68I : La Demeure de l'Œil

Une courte volée de marches monte vers un grand bâtiment carré, en granit, qui sert de repaire à l'Œil. Cet imposant bâtiment se compose d'un énorme hall, d'une chambre de torture au-dessus de celui-ci, et de coffres-forts au-dessous de ce hall ; aucun escalier ne mène à ces endroits, seulement un trou de 1 m 80 de diamètre dans le plafond, et quelques trappes circulaires dans le sol du grand hall.

Le hall central

Cet énorme hall contient un cercle de huit « globes avec dix pédoncules oculaires et un gros œil central », quoi qu'ils aient tous des apparences divergentes. Quatre sont des **tyramorts**, deux des **baisers mortels**, un est un **tyrannœil**, et le dernier est une **spore gazeuse**. Ils sont tous loyaux envers l'Œil (un Orbe Ancien qui reste dans la chambre de torture, au-dessus), ou contrôlés par celui ci. Le baiser mortel est un nouveau monstre, décrit en détail dans sa propre fiche de *Bestiaire Monstrueux*, donnée dans ce coffret. Les quatre tyramorts semblent « vivants » et complets, mais chacun ne possède que 7 yeux qui fonctionnent encore (il leur manque les deux *charmes* et la *désintégration*). L'Œil ne se montrera qu'après la destruction de tous ses serviteurs ; si des PJ combattent directement sous l'entrée de la chambre de torture, l'Œil utilise sa télékinésie pour monter les personnes une par une, et les lance violemment dans la cage, leur infligeant 8 points de dégâts (voir ci-dessous). Les serviteurs de l'Œil se déplacent tous pour empêcher qu'on accède à la chambre supérieure, si les PJ tentent de l'atteindre durant le combat.

Tyrannœil (1) : Int Exceptionnelle ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 3 (B) ; DV 45-75 pv ; pv 47 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 14.000.

Semi-tyrannœil, baiser mortel (2) : Int Moyenne ; AL NM ; CA 4/6/8 ; VD V 9 (C) ; DV 77-84 pv ; pv 79, 77 ; TAC0 11 ; #AT 10 ; Dég 1-8 ; AS Absorption de sang, percussion ; DS Régénération ; TA E ; M 17 ; PX 8.000.

Tyrannœil, tyramort (4) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; pv 59 (x2), 56 (x2) ; TAC0 9 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000 chaque.

Fongus, spore gazeuse (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 3 ; pv 1 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég Infestation de spores ; AS Explosion (6d6 points de dégâts, 3d6 si l'on peut se protéger contre les baguettes, dans un rayon de 6 mètres), et infestation (au contact avec la peau, la spore gazeuse meurt, mais infecte la victime : guérison des maladies dans les 24 heures ou mort, en engendrant 2d6 spores gazeuses) ; TA M ; M 8 ; PX 120.

Chambre de torture

La chambre supérieure mesure 12 x 15 mètres, avec un plafond à 3 m 60. Elle contient une cage métallique contre le mur sud (capable d'enfermer huit humains), plusieurs menottes, colliers et chaînes, reliés au mur est, et une table de pierre entière, avec des lanières de cuir et des menottes.

Également dans la salle, sur un rebord en hauteur, contre le mur nord, se trouvent plusieurs objets magiques que l'Œil a réussi à accumuler. Ils comprennent tous les objets spéciaux qu'un MD veut introduire dans le jeu, et au moins deux des objets suivants (toutes les charges étant déterminées par le MD) : un flacon d'*huile d'éternité*, un *anneau de feuille morte*, un *bâtonnet fléaux d'armes*, un *bâton de soins*, une *baguette de foudre*, une *cape d'araignée*, une poche avec 6 pincées de *poussière de sécheresse*, une paire de *gants anti-projectiles*, et une *armure d'attraction*. On trouve également, en plus des trésors que le MD aura placés ici, un *bandeau de dénégation* et une *griffe tordue*, décrits au chapitre **Objets magiques** du livret *Aventures dans Montprofont*.

L'Œil est un **Orbe Ancien** (entièrement décrit dans les nouvelles fiches de *Bestiaire Monstrueux* de ce coffret) : un vieux tyrannœil ridé, et extrêmement paranoïaque. Il a perdu ses yeux de *désintégration* et *transformation de la chair en pierre*. L'Œil est armé d'une prothèse buccale spéciale : une sphère de lames circulaires, et en forme de faux, montée sur cardans, avec une portée de 4 m 80. L'arme inflige 3d8 points de dégâts aux cibles de taille P et M, et 3d10 aux victimes plus grandes.

L'Œil essaiera de savoir tout ce qu'il peut sur les intrus, avant de les réduire en esclavage ; et il ne les tuera que s'il ne peut briser leur volonté, et en faire des esclaves. Il essaiera de marchander avec eux, pour qu'ils lui révèlent des cachettes avec des trésors, des informations sur les activités de la ville en surface, et ailleurs dans Montprofont, etc.

L'Œil, Orbe Ancien (1) : Int Presque divine ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 3 (B) ; DV 70-75 pv ; pv 75 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (morsure) ou par arme : 3-24/3-30 (pique-bouche) ; AS Pouvoirs des yeux magiques ; DS Rayon anti-magique ; RM 50 % ; TA M ; M 19 ; PX 18.000.

Les chambres fortes

Il y a six chambres fortes sous le grand hall, et on y entre en soulevant de grandes trappes de pierre rondes, placées sur le sol du hall central. Si on ouvre les trappes pendant que l'Œil est toujours conscient et présent (dans la pièce du dessus), il peut actionner un levier dans la chambre de torture, et en activer le piège. Le levier fait jaillir vers l'intérieur un cercle de lances, placé sur le rebord de chaque chambre forte ouverte, frappant tous ceux qui descendent avec un TAC0 3, et infligeant 1d6 points de dégâts par lance. Les 12 lances se rencontrent au centre, empalant efficacement par tous les côtés ceux qui descendent. Le levier peut rétracter les lances plusieurs fois, pour attaquer de nouveau les intrus, chaque mouvement du levier prenant un round.

Chaque chambre forte contient un **tyramort**, à qui il manque les yeux *blessures graves, lenteur* et *charme*. Chaque tyrannœil mort-vivant attaque avec les six pédoncules oculaires qu'il lui reste, ne se dévoilant pas avant que deux aventuriers, ou plus, ne pénètrent dans la chambre forte. Il se déplace alors vers la sortie, essayant d'empêcher les personnages de s'échapper.

Tyrannœil, tyramort (6) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; DV 45-75 pv ; pv 63 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon anti-magique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000 chaque.

La première chambre forte contient 15 coffres robustes en bois. Chacun renferme 1.000 pièces d'argent.

La deuxième chambre forte contient 20 coffres robustes en bois. Chacun renferme 1.000 pièces d'or.

La troisième chambre forte contient 20 coffres robustes en bois. Chacun renferme 1.000 pièces d'or.

La quatrième chambre forte contient 10 coffres robustes en bois. Chacun renferme 1.000 pièces de platine.

La cinquième chambre forte contient 10 coffres robustes en bois. Chacun renferme 700 po de défenses et de sculptures en ivoire.

La sixième chambre forte contient 10 petits coffrets empilés en laiton. Neuf renferment chacun 100 pierres précieuses de chacun des types suivants : des citrines (valant chacune 50 po) ; des zircons (valant chacun 50 po) ; des aigues-marines (valant chacune 500 po) ; des grenats (rouge clair : valant chacun 200 po) ; des perles (grosses, blanc pur : valant chacune 200 po) ; des spinelles (bleu foncé : valant chacune 500 po) ; des opales noires (valant chacune 1.000 po) ; des hyacinthes (valant chacune 5.000 po) ; et des rubis (valant chacun 5.000 po).

Le dernier coffre contient un assortiment de gemmes rassemblées : 6 saphirs parfaitement identiques, de la plus grosse taille (valant chacun 4.000 po, ou 30.000 po si on les vend en lot) ; 14 péridots (valant chacun 500 po) ; quatre gros morceaux d'azurite polis, taillés en cabochon (valant chacun 20 po) ; trois gros morceaux d'obsidienne, sculptés (valant chacun 30 po) ; trois gros morceaux de cristal de roche (valant respectivement 65, 70 et 90 po) ; et deux tourmalines identiques (rouges, valant chacune 160 po).

Salle n° 68J : Les quais

Les quais principaux se trouvent directement au nord de la maison d'hôtes, et ils ne sont pas gardés lorsque les PJ arrivent. Les quais abritent les barges amarrées des marchands d'esclaves Maskaddyr et Chuul, de Calimshan. Défendant les quais secondaires, et protégeant le repaire de l'Œil le long du Sargauth, l'île-forteresse de l'Œil compte quatre autres tourelles à balistes (6 balistes derrière un bouclier de bois ; voir 68A). La forteresse et ses armes sont entretenues par une garnison de 42 **kobolds**, largement entraînés à manier ces armes grosses et lourdes.

Cette garnison est également entraînée en cas d'attaque navale de grande envergure. Dans ce cas, on a besoin de huit kobolds pour remonter avec un treuil les filets de métal fixés à travers le fond du fleuve, de chaque côté de l'extrémité nord de l'île. On peut lever ces filets en deux rounds. Ils ne peuvent arrêter que les plus petits canoës, yoles, radeaux et barges, mais il y a deux filets séparés. Quand ces deux filets sont levés, le chenal sud, qui mène au repaire de l'Œil, est bloqué, et on trouve un canal étroit (approximativement 1 m 80), faisant le tour de l'île, le long de la rive nord du Sargauth.

Si les hostilités éclatent, les kobolds allument et font rouler quatre objets rudimentaires dans le canal : des tambours en bois, scellés avec de la poix, remplis à moitié d'air et de poudre à fumée. La garnison garde 12 de ces barils, prêts à n'importe quel moment). La poix sert à sceller le baril, et à maintenir plusieurs mèches en corde huilée, qui pénètrent à l'intérieur du baril. Les kobolds poussent les mines dehors à l'aide de perches en bois ; les barils explosent au bout de 1d4 +3 rounds, infligeant 4d6 points de dégâts d'explosion à tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres, et 3d6 aux victimes qui sont entre 3 m et 6 mètres (aucun jet de sauvegarde). Les vaisseaux et les objets qui se trouvent dans le rayon de l'explosion subissent des dégâts de siège, comme s'ils étaient touchés par un projectile de grande catapulte (voir le *GdM*). Les dégâts peuvent être réduits de moitié si on s'enfonce dans l'eau, quoi que les objets n'obtiennent pas ce bonus.

Deux **tyramorts** se trouvent également sur l'île, se reposant dans des dépressions peu profondes dans le sable, à l'intérieur de l'arc formé par le mur ouest de la forteresse. Ils se lèveront sur les ordres de l'Œil, pour utiliser leurs pouvoirs contre des vaisseaux et des individus précis, situés dans leur zone ; au moins un des tyramorts utilisera sa *télékinésie* pour envoyer un baril allumé de poudre à fumée sur le pont d'un vaisseau qui attaque, ou au milieu d'un groupe d'agresseurs. S'ils sont attaqués avant qu'on ne leur donne des ordres, ils combattront tous ceux qui les attaquent.

L'un des tyramorts possède 5 yeux qui fonctionnent encore ; il lui manque ses pédoncules oculaires de *charme-personnes*, *charme-monstre*, *sommeil*, *terreur* et *lenteur*. L'autre en possède 8, et il lui manque ceux de *charme-personnes* et *charme-monstre*.

Tyrannœil, tyramort (2) : Int Spécial ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 2 (C) ; DV 45-75 pv ; pv 61 ; TAC0 7 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Pouvoirs des pédoncules oculaires ; DS Rayon antimagique ; RM Immunités des morts-vivants ; TA M ; M 18 ; PX 13.000 chaque.

Kobold (42) : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 (10) ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte) ou 1-4 (petits javelots x3) ; TA P ; M 9 ; PX 15 chaque.

Maskaddyr et Chuul

L'Œil vend des esclaves à Maskaddyr et Chuul, de Calimshan, deux marchands chaotiques mauvais, qui commandent l'équipage impitoyable du *Kraken des Tempêtes*, actuellement amarré à Port-aux-Crânes. Maskaddyr est un guerrier, et Chuul est un prêtre chauve de Bhaelros (Talos). Les détails précis concernant ces deux personnages sont laissés au choix du MD. Ils commercent également en secret avec des groupes d'incursion drows, actifs dans Montprofont et les Profondeurs Inférieures.

Maskaddyr et Chuul quittent leur vaisseau à Port-aux-Crânes, et viennent dans le repaire de l'Œil en barge. Leurs clients sont principalement des satrapes cruels de Calimshan, qui explorent les jungles de Chult pour le profit, et ont besoin d'ouvriers sacrifiables, pour fouiller les régions sauvages et éclaircir quelques terres pour des utilisations futures. Ces décadents habitants du sud emploient les maîtres du *Kraken des Tempêtes* pour obtenir des esclaves et des guerriers pour leurs arènes, un passe-temps qui consomme beaucoup d'esclaves. Certains clans drows ont besoin d'ouvriers pour creuser des tunnels et exploiter des mines de pierres précieuses pour eux, et ont fini par trouver peu pratique de faire des raids en surface, trouvant plus facile de traiter avec l'Œil et les Calishites.

Refuge et ripostes

Les PJ qui entent dans le complexe du Repaire, et se réfugient dans un bâtiment, peuvent s'y reposer et recouvrer leurs forces. Hors du bâtiment, ils trouveront un grand nombre de gardes, venus des quartiers des gardes, plus tous les tyramorts survivants, qui les attendent à leur sortie. Les PJ qui fuient le Repaire devront foncer à travers de nombreux gardiens alertes et agressifs. Si les PJ vainquent les défenseurs de la Demeure (n° 68I) et l'Œil, mais sont incapables de piller les chambres fortes, tous les trésors auront disparu la prochaine fois qu'ils reviendront.

Si les PJ ne réussissent pas à tuer l'Œil, il recouvrera ses forces ailleurs. Il reviendra plus tard dans son repaire, avec des défenses encore plus fortes (notamment plus de tyramorts), et évincera tous les intrus qui auront osé élire domicile ici. Après sa défaite, il prendra des mesures pour engager des agents de la surface, afin de retrouver les PJ, et de se venger de ceux qui ont osé l'attaquer dans son repaire.

Salle n° 68K : Les trois colonnes

Le fleuve Sargauth s'écoule vers le sud, à partir d'ici, bien que les gros vaisseaux ne puissent passer le point où les trois colonnes se dressent, site d'un ancien temple. Un pont enjambait jadis le fleuve, et il est aujourd'hui écroulé, créant par la même un risque mineur le long du canal. L'Œil poste parfois des gardes ici, pour qu'ils vérifient les barges qui approchent de son repaire.

La rive nord mène à un temple en ruine ; cette zone n'est pas cartographiée, et nous en laissons les développements futurs aux soins du MD. On peut trouver une grande diversité de monstres parmi les décombres, et ils n'attaquent que lorsque des intrus pénètrent dans la zone du temple.

Les PJ qui passent ce point verront un **scaladar**, un scorpion mécanique et métallique, fa-



briqué par Trobriand, l'un des anciens apprentis d'Halaster. Il est immobile, reposant à 9 mètres de la rive, directement au nord de la colonne centrale. Il reste immobile jusqu'à ce qu'une créature essaie d'accoster. Il attaque quand les personnages sont en train de débarquer de leur bateau, et posent le pied sur la rive est du canal.

Ses griffes pincent pour 1d12 points de dégâts, répétant ces dégâts chaque round, à moins qu'on ne réussisse un jet de Barreaux et Herses. Le scaladar absorbe les *projectiles magiques*, utilisant leur énergie pour soigner ses blessures. Les armes tranchantes et perforantes, et les attaques basées sur le feu ou la chaleur, ne lui font que la moitié des dégâts. Pour plus de détails, reportez-vous à sa fiche de *Bestiaire Monstrueux*, dans ce coffret.

Scaladar (1) : Int Aucune ; AL N ; CA 2 ; VD 9 ; DV 7 +7 ; pv 50 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-12/1-12/2-8 + spécial ; AS « Aiguillon » électrique (1-12) ; DS Absorption d'électricité et de projectiles magiques, immunité contre des sorts ; RM 35 % ; TA E ; M Spécial ; PX 5 000.

Salle n° 69 : Le Temple Insulaire

Ici, dans des temps anciens et oubliés, les kuo-toa vénéraient comme un dieu un monstre gigantesque et semblable à une grenouille. Le temple octogonal de l'île, aujourd'hui en ruines, est tout ce qui reste. Tous les trésors ont disparu, et rien ne se tapit dans le lac (à moins bien sûr que le MD pense autrement). On peut trouver des embarcadères en pierre, croulant, sur les rives du lac, et des lumières étranges dérivent et dansent parmi les arcades et les colonnes sinistrement silencieuses du temple.

Le bâtiment principal du temple contient une estrade octogonale. Le « Portail du Temple », un portail à sens unique, qui vient de la Salle n° 34F du Niveau Un, arrive ici. À moins que le MD ne veuille concevoir d'autres aventures ici, les PJ qui arriveront seront sans bateau, et avec une escorte patiente de **feux follets**, qui les suivront dans le donjon, ne les attaquant pas, à moins que les PJ soient en danger, ou éreintés. Les feux follets sont attirés par les craintes des PJ, et s'en nourrissent quand ces derniers se trouvent obligés de combattre ; les feux follets n'attaqueront pas en premier, bien qu'ils ripostent si on les attaque. Une nage longue et froide sera probablement le premier moment fort de l'exploration des PJ (en laissant derrière toutes les armures lourdes et choses de ce type).

Si les PJ réussissent à obtenir un vaisseau, les lumières formeront une escorte silencieuse et chatoyante. Elles ne sont affectées que par les attaques de *projectiles magiques, labyrinthes* et *protection contre le mal*. Il y a neuf feux follets en tout, et aucun d'eux ne possède de trésor ; au choix du MD, un trésor peut se trouver au fond du lac, probablement dans une zone que d'autres monstres considèrent leur.

Il n'y a qu'un bateau visible, amarré sur la rive sud de l'île (il n'est pas visible pour tous ceux qui entrent dans cette caverne par le nord ou l'ouest). Ce petit bateau est en fait une **mimique** en forme de bateau. Elle garde sa forme de bateau même si les personnages entrent dedans, et l'utilisent comme un bateau. Elle attend son heure, et attaquera quand le « bateau » sera à 12 mètres du rivage. L'eau a généralement 7 m 50 de profondeur, et la mimique s'y enfonce, utilisant sa surface adhésive pour coller tous les PJ qu'elle transporte. Puis elle se retourne, essayant de noyer tous ceux qu'elle a pris, et s'enfonce sous l'eau. Elle s'attache au fond du lac avec un pseudopode adhésif, qu'on ne peut retirer qu'en la tuant.

Il faut que les PJ tuent rapidement la mimique, ou se noient. Bien que la plupart des PJ puissent attaquer avec des armes et des objets qu'ils tiennent à la main, la mimique qui se tord et se débat, empêche les mages et les prêtres de jeter des sorts ; il y a également 50 % de chances qu'une attaque d'un PJ touche un autre PJ collé à la mimique (si c'est le cas, lancez un jet d'attaque contre la CA du PJ, et déterminez les dégâts normalement). Les PJ ont tous droit à deux rounds d'attaques « sûres », et peuvent retenir leur souffle dans ce faible courant. Au troisième round, et chaque round suivant, il faut que tous les PJ collés à la mimique effectuent un test de Constitution. Si ce test est raté, il faut que le personnage respire dans les deux rounds, ou meure noyé. Une fois la mimique tuée, elle lâche prise au fond du lac, et les PJ peuvent atteindre la surface à la fin du round. Le corps de la mimique flottera pendant sept rounds, et sa colle se dissoudra au bout de cinq rounds, libérant les PJ. Les feux follets du temple viendront, et s'amasseront au-dessus de l'eau pendant le combat avec la mimique, attaquant les PJ quand ils essaieront de rejoindre le rivage à la nage.

Mimique (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 7 ; VD 3 ; DV 8 ; pv 48 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3-12 (coup) ; AS Colle ; DS Camouflage ; TA G ; M 15 ; PX 1.400.

Feu-follet (9) : Int Exceptionnelle ; AL CM ; CA -8 ; VD V 18 (A) ; DV 9 ; pv 66 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 2-16 ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA P ; M 17 ; PX 3.000 chaque.

Salle n° 70 : La caverne du trône

Cette grande caverne est fortement éclairée par un sort de *lumière continuelle*, qui vient d'un énorme siège ou trône de pierre. Ce trône repose sur un dais de six marches en pierre.

Tous les *anneaux de téléportation* conçus par le « Mage Fou », Halaster (voir au chapitre **Objets magiques**), amènent ceux qui les utilisent ici. Plus précisément, les malchanceux utilisateurs des anneaux arrivent en bas des marches menant au trône, toujours face à ce dernier. L'utilisateur d'un anneau arrive dépourvu de tout vêtement, et de toute possession, y compris les objets magiques, comme l'anneau lui-même. L'équipement perdu est éparpillé dans tout Montprofont.

Cette caverne est l'antre d'une puissante femelle **dragon bleu**, qui s'appelle Aragauthos. Elle a été emprisonnée ici par Halaster il y a longtemps, et ne peut s'échapper par des moyens physiques. La roche qui l'entoure est trop dure pour qu'elle puisse la creuser, ses éclairs rebondissent sur les murs et le sol, et elle ne connaît pas de sorts qui lui permettraient de s'échapper en direction du fleuve. Halaster s'est moqué d'elle en lui disant que le trône lumineux générait un portail magique, menant hors du donjon, à un endroit situé 600 mètres au-dessus de la cime du Mont Eauprofonde ; selon Halaster, le portail ne fonctionnera que lorsque Aragauthos aura empilé 76 crânes humains intacts sur le siège du trône, et il y en a 42 à l'heure actuelle. Halaster ment, bien entendu, mais Aragauthos ne s'en rend pas compte, tant elle désespère d'être libre. Le trône porte un enchantement, et le fait de placer un crâne dessus le fait briller encore plus, pendant 2d8 rounds.

Ce trône ne possède aucun pouvoir. Dédié à Tempus il y a fort longtemps, il guérira et régénérera les blessures subies en combat de n'importe quel personnage placé dessus. Il ne fonctionne qu'une fois dans la vie de quelqu'un, et opère en un seul round. Le trône brille avec éclat pendant 1d10 rounds après qu'il ait guéri quelqu'un qui s'y est assis. Il n'y a rien qui laisse transparaître ce pouvoir aux PJ, bien que tout contact avec le trône entraîne une sensation revigorante et purificatrice. Même un contact fugace avec le siège du trône octroiera les effets bénéfiques de ce dernier à un personnage.

Aragauthos est un « vieux » dragon femelle, sa forme bleu brillante et blindée recouvrant 45 mètres (queue y compris). Elle souffle un éclair de 30 mètres de long, et 1 m 50 de large, une fois tous les 3 rounds ; il inflige 16d8 +8 points de dégâts à toute personne, ou tout objet sur son che-

min. Aragauthos utilise également des sorts, les lançant comme un magicien du 7ème niveau, bien qu'elle n'ait pas la maîtrise d'un sort qui pourrait lui permettre de s'échapper de cette caverne. Les sorts de magicien qu'elle a actuellement en mémoire sont (3, 2) : *vapeur colorée, projectile magique, force fantasmatique ; poussière scintillante* et *sphère enflammée*. Ses capacités innées lui donnent accès aux sorts suivants : *création ou destruction d'eau*, trois fois/jour ; *imitation sonore* à volonté ; et *diable de poussière* et *ventriloquie*, une fois/jour.

Veuillez vous reporter à l'entrée générique « Dragon » du *Bestiaire Monstrueux*, avant que cette rencontre ne commence, pour obtenir des renseignements sur les saisies, les coups de queues, et les autres attaques spéciales des dragons. L'entrée sur le dragon bleu donne plus de renseignements sur les capacités innées similaires à des sorts de cette espèce. Il y a assez de place dans la caverne pour qu'Aragauthos batte des ailes et s'élève, quoi qu'elle ne puisse voler librement, ni faire un tour aérien, dans les limites de sa prison de roche. Cette femelle dragon bleu n'est pas aussi impitoyable que les autres dragons, bien qu'elle désespère de s'échapper ; son appétit l'empêche simplement de garder un aventurier dans les parages pendant un certain temps. Ses motivations sont de gagner suffisamment de savoir, et d'obtenir sa liberté, le dîner venant en second.

Aragauthos essaiera d'éviter d'attaquer toute créature se tenant près du trône ; si elle écrase les crânes, il faudra qu'elle recommence à zéro pour en rassembler. Elle préfère s'allonger paresseusement dans le coin est de cette caverne, sifflant calmement ; le sifflement d'un dragon fait un bruit d'ongles ou de griffes raclés sur une tablette d'ardoise ! Elle discute d'abord avec ses proies, essayant d'en obtenir des renseignements. Elle voue un intérêt particulier aux jeteurs de sorts, qu'elle considère comme ceux qui peuvent lui apprendre un sort ou une méthode pour s'échapper. Si ce personnage ne peut pas l'aider à s'échapper, ou ne peut pas convaincre Aragauthos de la valeur qu'il représente pour elle, elle le dévore, gardant soigneusement le crâne pour « sa collection ». Les MD peuvent changer les actes du dragon, donnant une mort rapide et impitoyable, ou ils peuvent entretenir une période d'anxiété longue, et qui se prolonge, où les PJ vulnérables sont emprisonnés entre un trône de crânes luisant, et un dragon solitaire, mais de mauvaise augure.

Aragauthos survit grâce aux maigres « aumônes sur pattes » qui arrivent dans son antre via les anneaux, et elle rêve du jour où elle pourra se venger d'Halaster. Elle livrera librement tous ses trésors au personnage qui pourra lui permettre, par magie, de s'échapper de cette caverne froide et étroite, pour rejoindre l'air libre du monde de la surface. Elle marchandera de façon soupçonneuse, mais avec une agitation et une impatience croissantes. Le MD peut bien sûr remplacer Aragauthos par un de ses PNJ vers favoris, comme l'un des dragons du *Draconomicon*.

Aragauthos, dragon bleu (1) : Int Haute ; AL LM ; CA -4 ; VD 9, V 30 (C) ; DV 18 ; pv 119 ; TAC0 8 ; #AT 3 + spécial ; Dég 1-8/1-8/3-24 ; AS Bonus de combat (+8 pour toucher et aux dégâts, réduits à cause du peu d'espace), souffle, coup de queue, coup d'aile ; DS Se protège comme un G18, immunisé contre les attaques électriques, capacités de sorts innées ; RM 35 % ; TA T ; M 16 ; PX 12.000.

Elle garde son trésor soit dans une couche, sous elle, soit derrière l'estrade où se trouve le trône. On y trouve éparpillées 3.303 pc, 4.112 pa, 23 pe, 1.009 po et 79 pp. Il y a aussi beaucoup de poudre de gemmes, mais aucune gemme intacte ; Aragauthos déteste les choses qui peuvent éclipser sa propre beauté écailleuse et iridescente, et les détruit. On trouve, mélangés aux pièces, 1d12 armures ordinaires, 2d12 boucliers normaux et 3d20 armes normales, de toutes sortes.

Il y a également des objets magiques éparpillés dans le butin, mais aucun qu'Aragauthos a identifié ou appris à utiliser. Le butin contient précisément un *anneau de clignotement*, un « anneau de vol » (en fait, *de contradiction*), un *anneau d'action libre*, un *anneau de bouclier mental*, un *anneau de vérité*, un *anneau de marche des ondes*, un *bâtonnet de vigilance* (5 charges), un *bâtonnet d'annulation* (16 charges), un *bâtonnet de résurrection* (29 charges), une *baguette de feu* (4 charges) une *cruche d'alchimiste*, une *amulette de protection vitale*, un *sac sans fond* (vide), des *bracelets de défense CA 3*, une *broche bouclier*, une fiole en laiton de *poussière de sécheresse* (6 pincées), des *yeux de pétrification* (le reflet fonctionne également !), une paire de *gantelets de nage et d'escalade*, un *ceinturon des nains*, des *gants anti-projectiles* (1 paire), un *cor de brume*, un coffret en laiton contenant 7 blocs d'*encens de méditation*, un *collier d'adaptation*, un *fétiche de bonne santé*, des *pipes obsédantes*, une *dague longue-dent* +2, une *dague de tir* +2, un *javelot de foudre* et une *lame d'acuité* (épée longue).



Le Sargauth

Le fleuve s'écoule à un rythme modéré le long du Niveau Trois de Montprofont ; il va du nord au sud, ses eaux entrant dans Port-aux-Crânes. En amont du repaire de l'Œil (Salle n° 68), le fleuve fait un coude depuis le nord est, dépassant une zone fortifiée contrôlée actuellement par des orques, puis s'arrête un peu plus loin. Un portail imposant créé ici par Halaster, emmène les vaisseaux depuis cette baie finale vers les exploitations de champignons, situées encore plus profond dans Montprofont. Il s'agit d'un portail à double sens, et il permet aux vaisseaux du dessous de s'aventurer de nouveau en haut, en venant des Profondeurs Inférieures. Des petites canalisations transportent le flux d'eau ordinaire d'un bassin « terminal » à un autre bassin voisin.

La partie nord du Sargauth est isolée, bien qu'elle possède néanmoins un courant. L'eau s'écoule du sud au nord, menant finalement à un portail qui dépose les vaisseaux sur une voie navigable au choix du MD ; nous vous suggérons la Mer des Étoiles Déchues, le Sillage Profond, ou la Mer Céleste, de l'autre côté de la côte de Shou Lung. L'extrémité sud de cette voie navigable isolée emmène par un portail l'eau et les passagers vers l'extrémité nord du Sargauth, au même niveau. De nombreux vaisseaux se fraient un passage dans les eaux de Montprofont, mais peu sont suffisamment résistants pour partir ; les MD peuvent créer tout un nombre d'épaves le long des rives, ou du chenal, des vieux rafiots brisés témoignant des erreurs commises par leurs capitaines en jugeant les eaux, ayant ainsi échoué leurs vaisseaux, loin dans ces profondeurs.

Ce chapitre donne des renseignements sur de nombreux personnages importants et dangereux, que les PJ peuvent rencontrer dans Montprofont. De toutes leurs caractéristiques, nous ne donnons ici que celles qui ont des scores extraordinaires, soit 16 ou plus. Nous donnons également pour les MD de brèves références à utiliser pour l'interprétation de ces PNJ. Dans les entrées ci-dessous, on utilise quelques nouvelles abréviations. Suivants le nom du personnage, elles donnent rapidement des références sur sa race, et son sexe : « hh » signifie homme humain, « fh » signifie femme humaine et « he » signifie homme elfe. Des caractéristiques plus complètes pour certains PNJ apparaissent dans le livret *Aventures dans Montprofont*.

Arcturia fh M14 : CA 1 (voir ci-dessous) ; VD 12, V 30 (B) ; pv 30 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég par sort ou par type d'arme : 5-8 (*dague +4*), 2-5 (excroissances corporelles) ; D 17, I 18 ; AL CM. Sorts : voir ci-dessous.

Une des apprentis les plus ambitieux d'Halaster, cette magicienne brillante, créative et nerveuse nourrissait des rêves secrets d'épousailles avec son maître. La descente dans les souterrains de ce dernier, et son comportement étrange, voire hostile, qui en résulta, la fit sombrer dans la folie furieuse.

Arcturia continua ses expériences consistant à altérer magiquement le corps et la nature des êtres. Elle est maintenant poussée par un besoin constant et pressant d'altérer la vie, de remodeler les corps, afin de satisfaire ses moindres caprices. Quand les candidats convenables se font rares, elle sert de cobaye !

Par conséquent, Arcturia possède maintenant un visage et une silhouette réellement magnifiques, ainsi que des ailes transparentes, comme celles des sylphes. Ces ailes, les écailles bleues qu'elle a obtenues, et qui protègent son corps et sa Dextérité naturelle, lui donnent une CA 5. Elle porte habituellement un *anneau de protection +4 à la CA, +2 aux jets de sauvegarde*, ce qui lui donne une CA 1.

Arcturia a également équipé ses coudes et ses avant-bras d'éperons osseux pointus. Avec ceux-ci, elle peut trancher et griffer tandis qu'elle passe en volant à côté de ses adversaires, infligeant 2 à 5 points de dégâts chacun.

Désormais réduite à détruire ou chasser tous ceux qui la défient, Arcturia ne considère les humains et les demi-humains que comme du bétail qui va être amélioré par son travail, et les magiciens comme des sources de nouvelle magie pour augmenter la sienne propre. Elle essaiera de courtiser tout magicien charmant qui est clairement plus puissant qu'elle, car elle se sent très seule.

Les sorts qu'Arcturia s'est lancée sur elle-même lui permettent de bénéficier d'une régénération de 1 point de vie tous les 3 rounds. En outre, elle est immunisée contre tous les effets, et toutes les attaques électriques (comme les *éclairs*).

Arcturia possède plusieurs laboratoires dans les profondeurs de Montprofont, bourrés d'une multitude de potions, d'éléments matériels, et de nourriture, ainsi qu'au moins deux séries de livres de sorts (contenant tous les sorts du 1er au 5ème niveau donnés dans le *Manuel des Joueurs*, plus une sélection du MD pour la magie du 6ème niveau et plus). On y trouve également des sorts plus étranges et dangereux, qui permettent une métamorphose instantanée et adroite des corps vivants (mais toujours avec le risque d'un contrecoup pour le jeteur). Nous ne donnons pas ces sorts ici, mais nous encourageons les MD à développer de nouveaux sorts d'altération pour les livres de sorts d'Arcturia.

Ces repaires, et Arcturia elle-même, sont gardés sans cesse par 3d4 de ses serviteurs-bêtes mutants. Le MD doit considérer l'utilisation de ces êtres altérés comme des hommes hybrides ou des géants fomorians. D'autres « expériences » d'Arcturia pourraient être des monstres classiques avec des ailes, des tentacules, etc. ajoutés, comme un rôde-dessus avec des tentacules constricteurs semblables à ceux d'un enlaceur, ou une strige avec des éperons sur les ailes et des serres supplémentaires. Des variantes divergentes de monstres normaux devraient ajouter de nouveaux éléments dangereux à ces passages profonds.

Les sorts d'Arcturia sont 5, 5, 5, 4, 4, 2, 1. Quand elle erre dans le donjon, elle transporte de façon classique une *baguette de métamorphose* (32 charges), une *dague +4*, et la liste suivante de sorts mémorisés : *changement d'apparence, vapeur colorée, projectile magique* x3 ; *apparence altérée, détection de l'invisibilité, ESP, sphère enflammée, toile d'araignée ; dissipation de la magie, boule de feu, vol, immobilisation des personnes, éclair ; charme-monstre, affaiblissement, métamorphose d'autrui* x2 ; *animation des morts, immobilisation des monstres, conjuration de monstres III, mur de force ; coquille anti-magique, chaîne d'éclairs ; vaporisation prismatique.*

Elle tirera sur des ennemis probables d'abord, posant les questions après. Bien qu'elle soit seule, et cherche constamment une compagnie intelligente, elle n'hésitera pas à tuer ceux qui menacent sa vie ou son œuvre.

Elegul Autrui hh P6 de Tymora : CA 10 ; VD 12 ; pv 33 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 2-7 (masse), ou 2-8 (étoile du matin) ; C 17 ; I 18 ; S 18 ; Ch 16 ; AL CB. Sorts : voir ci-dessous.

« Fortune Errante » (prêtre aventurier) de la Déesse de la Bonne Fortune, Elegul rencontre les PJ pour la première fois alors qu'il est un captif sans défense, ayant désespérément besoin de secours, dans les profondeurs de Montprofont. Il n'a aucun équipement ni trésor notables. Il dit aux aventuriers que « se reposer sur la magie des objets revient à se tourner au lieu d'embrasser la chance de Dame Fortune, et on ferait mieux de dépenser les pièces pour l'Église, plutôt que de les garder pour soi ».

Les sorts d'Elegul sont 5, 5, 3. quand on le rencontre, il a cette liste classique en mémoire : *bénédiction, soins des blessures légères* x4 ; *faveur de Tymora* (détaillé au chapitre **Sorts de Montprofont** de ce livre), *détection des pièges, lame enflammée, immobilisation des personnes, flammes ; guérison des maladies, dissipation de la magie* et *délivrance de la malédiction.*

Elegul considère que prendre part à des aventures, et aider les aventuriers fait partie de son travail de prêtre de Tymora. « C'est l'aventurier qui promeut l'influence de Tymora en prenant des risques, et en faisant se produire des choses. »

C'est une bonne âme, qui aide ceux qui ont besoin de soins ou d'aide ; « mais se reposer beaucoup trop sur un autre revient à s'éloigner de la chance ». C'est pourquoi il continue à errer après un temps, plutôt que de rejoindre un groupe d'aventurier définitivement.

Elegul est prompt à rire, il a la même attitude qu'un esprit-follet, et il est même téméraire. Il apprécie beaucoup les blagues (et les défis encore plus), n'est pas rancunier, pas plus qu'il n'a l'esprit obtus. C'est un véritable servant de Tymora, et elle peut l'aider secrètement dans les périodes de danger extrême (ajoutez secrètement +4 à un jet de sauvegarde, ou donnez-lui une seconde chance pour un test de caractéristique ou un jet d'attaque raté, si sa vie est en jeu).

L'Œil (tyrannœil, Orbe Ancien) : Int Presque divine ; AL LM ; CA 0/2/7 ; VD V 3 (B) ; DV 70-75 pv ; pv 75 ; TAC0 5 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ou par arme : 3-24/3-30 (pique-bouche) ; AS Pouvoirs des yeux magiques ; DS Rayon anti-magique ; RM 50 % ; spécial ; TA M ; M 19 ; PX 18.000.

L'Œil ne possède plus ses pouvoirs de *désintégration* et de *transformation de la chair en pierre*, mais il a tous ceux d'un Orbe Ancien, décrits dans la nouvelle fiche de *Bestiaire Monstrueux* qui y a trait. L'Œil est un vieux tyrannœil racorni, et extrêmement paranoïaque. C'est un maître esclavagiste puissant, dont le repaire fortifié est un endroit majeur du Niveau Trois de Montprofont.

Seuls les négriers de Port-aux-Crânes connaissent le nom de l'Œil (et soupçonnent ce qu'ils ne peuvent confirmer au sujet de son identité), lequel traite par des intermédiaires, gardant secrète sa vraie nature aux yeux de Xanathar, un tyrannœil rival, maître criminel qui opère dans sa propre zone de Montprofont, et des



égouts de la Cité ; Xanathar est décrit dans le supplément *FR1*, mais pas ici.

L'Œil considère tous les humains et humanoïdes comme des esclaves qu'il n'a qu'à cueillir, mais il essaie toujours d'interroger de tels êtres, ou de négocier avec. Il essaie d'apprendre tout ce qui pourrait lui donner un avantage, ne tuant que si c'est nécessaire.

L'Œil ne quitte jamais sa demeure extrêmement protégée, à moins qu'il ne poursuive des PJ qui s'échappent ; même dans ce cas, on ne peut pas l'attirer hors de la caverne principale de son repaire.

Il est armé avec un pique-bouche spécial (voir le chapitre **Objets magiques**) : une sphère montée sur cardans, qui possède des lames circulaires, et d'autres courbées, a une portée de 4 m 80, et cause 3d8 points de dégâts aux créatures de taille P et M, et 3d10 aux créatures plus grandes.

Halaster hh M29 : CA 6 (bonus de Dex) ; VD 12 ; pv 49 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég selon le sort ou l'arme : 1-3 (fléchette x7) ; D18, I 19 ; AL CM. Sorts : voir ci-dessous.

Halaster est le « Mage Fou de Montprofont », son principal créateur et gardien, l'esprit dérangé et diabolique derrière la plupart de ses pièges et horreurs. Il considère ce donjon comme une demeure adorable et mortelle, un parc d'attractions où les autres se produisent pour son divertissement. C'est également son propre « filet de pêche », qui lui amène de nouveaux compagnons, de la nouvelle magie et de nouvelles créatures à attraper, étudier et répertorier.

Les pouvoirs d'Halaster s'étendent bien au-delà des sorts connus sur Féerune. Sa maîtrise experte des portails lui permet de pousser sa recherche beaucoup plus loin ; c'est l'un des rares mages qui voyagent dans les sphères sans vaisseau spelljammer. Il passe maintenant beaucoup de temps à créer des portails, et à les faire fonctionner ou s'arrêter, travaillant inlassablement pour réapprovisionner le donjon en monstres. Il change constamment les dangers de ce dernier, de sorte qu'aucun personnage ou groupe n'aie un contrôle décisif sur les salles supérieures de Montprofont.

Halaster connaît les chemins sans cesse changeants de Montprofont comme personne, simplement parce que c'est lui qui en contrôle les nombreux changements. Il préfère généralement qu'on ne le voie pas, rôdant furtivement derrière un millier de portes secrètes, et étant un observateur invisible derrière une centaine de monstres qui ne s'en doutent pas. Rarement, et seulement si le groupe le divertit énormément, Halaster peut se montrer sous sa vraie forme : un homme grand et décharné, dans des haillons de vieilles robes brunes, avec un vieux manteau gris jeté sur ses épaules.

Les PJ diligents peuvent quelques fois trouver la présence d'Halaster sous la forme d'un œil qui les regarde, au milieu d'étincelles de lumière qui brillent. Des rumeurs disent qu'il peut « boire » sous cette forme les sorts qu'on lui lance, les absorbant pour les étudier ; les aventuriers disent que c'est comme cela qu'il apprend de nouveaux sorts. Les mages établis se moquent de cette idée, affirmant que cet effet est une version ancienne du sort du 7ème niveau *piège à sorts*, avec Halaster invisible, au-dessous. Toutefois, et en secret, les sages et les suivants de Mystra financent un certain nombre d'expéditions dans Montprofont, donnant ordre aux groupes d'obtenir des preuves de nouvelle (ou ancienne ?) magie d'Halaster.

Quelle que soit la forme que revêt Halaster, il glousse et marmonne continuellement. Contrairement aux apparences, il est alerte et attentif aux activités et aux préparatifs de tous ceux qui sont proches de lui : on ne peut pas surprendre le Maître de Montprofont.

Lorsqu'on voit Halaster, les créatures qui le servent ne sont jamais loin : 1-3 griffes rampantes (décrites dans le *BM* Appendice 1), deux horreurs casquées, et dix doigts volants (décrits au chapitre **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*). Halaster ne préfère pas se battre, mais peut occuper les PJ avec ces adversaires, et avec des dagues volantes. Halaster garde 1d20 de ces armes animées (décrites au chapitre **Objets magiques** du livret *Aventures dans Montprofont*) dans les plis et les poches de son manteau.

Halaster a utilisé plusieurs effets magiques sur lui-même, avec *permanence*, se dotant des capacités magiques suivantes :

- *vision véritable* à volonté ;
- il peut passer par-dessus les gouffres, etc. sans tomber, ou descendre le long d'un couloir sans que ses pieds ne touchent le sol, se déplaçant ainsi dans un silence total, et sans laisser de traces ;
- *protection contre les projectiles non magiques* permanente.

On sait qu'Halaster a de la magie de *contingence* qui marche sur sa personne, et qu'il entretient probablement des clones de lui même, dans les profondeurs du donjon. Les PJ qui essaient de le détruire le voient revenir sans arrêt d'une « mort certaine ». Il s'agit d'un des grands mystères, et d'une des grandes terreurs de cette partie des Royaumes, et le MD sage le laissera comme cela.

Les sorts, objets magiques, et trésors d'Halaster sont si nombreux et divers que le fait de les répertorier prendrait des pages : il vaut mieux laisser de telles choses au MD ! Ses trésors sont répartis dans tout Montprofont, mais ses repaires, aux Niveaux Sept et Neuf du donjon renferment à ce qu'on dit des centaines d'objets magiques ! Quand vous préparez ses trésors et ses sorts, rappelez-vous qu'Halaster est l'un des magiciens les plus puissants (fou ou non !) qui vivent dans les Royaumes aujourd'hui, sa capacité de jeteur de sorts comprenant 58 sorts mémorisés (7, 7, 7, 7, 6, 6, 6, 6, 6) ! Ses sorts favoris sont *rumeur illusoire, projectile magique ; nuage de brouillard, invisibilité ; non-détection, forme ectoplasmique ; charme-monstre ; animation des morts, garde-fer ; coquille anti-magique ; doigt de mort, porte de phase, téléportation sans erreur ; esprit impénétrable ; seuil, nuée de météores, emprisonnement* et *sphère prismatique*. Beaucoup des nouveaux sorts du chapitre **Sorts de Montprofont**, se trouvent dans les livres de sorts d'Halaster, et il peut être le mage parfait pour les présenter au groupe.

Muiral hh G9/M13 : CA 3 ; VD 15 ; pv 89 ; TAC0 12 (9 avec épée) ; #AT 2 + spécial ; Dég 1-6 + poison (aiguillon)/sort ou type d'arme : 1-10 +3/3-18 +3 (*épée acérée +3*) ; AS Contrôle des morts-vivants, ESP ; C 16, I 18 ; AL CM. Sorts : voir ci-dessus.

Muiral est un mage humain à classes jumelées, ancien guerrier, bien que ce fait soit toujours éclipsé par sa forme actuelle. Il ressemble à un homme avec le buste monté sur un corps d'araignée géante, et une queue de scorpion géant attachée derrière. Avec ses huit pattes, il dispose d'une VD 15, et son aiguillon peut atteindre 1 m 80 dans toutes les directions. Cet aiguillon inflige 1d6 points de dégâts à ceux qu'il touche ; il est empoisonné, et il faut donc que les créatures affectées se protègent contre la Paralysie à -2, ou soient paralysées pendant 1 tour + 1d10 rounds.

Il porte des ceintures croisées en écharpe sur ses épaules, qui contiennent ses éléments de sorts, et soutiennent sa lame acérée, sanglée le long de ses épaules. Il y a 40 % de chances qu'il soit accompagné par 1d6 morts-vivants (des nécrophages ou des morts-vivants inférieurs). Il porte un anneau en laiton massif : un *anneau de résistance au feu*, et un *anneau cornu* en fer, qui lui a été donné par Halaster. Ses livres de sorts sont cachés ailleurs, il ne les a pas sur lui. Muiral connaît bien les portails de Montprofont, et essaie de les utiliser pour échapper à des ennemis puissants ou opiniâtres.

Muiral porte ordinairement une *lame acérée*, une de ses armes préférées depuis le temps où il était guerrier. Il s'agit d'une épée à deux mains, et elle fait 1d10 +3 points de dégâts (plus une amputation possible), frappant à +3 pour toucher. Elle fait briller d'une faible *lueur féerique*, pendant 1d4 +1 rounds, les objets magiques qu'elle a frappés ou touchés, et Muiral essaie toujours de s'emparer de nouveaux objets magiques.

Muiral est profondément dérangé, et attaque généralement sans provocation : utilisant sa rapidité et son épée, pour éliminer ses ennemis, et trouver de nouveaux objets magiques. Il a également accès à une redoutable liste de sorts (5, 5, 5, 4, 4, 2) : *toucher glacial, vapeur colorée, projectile magique* x3 ; *apparence altérée, dissimulation des morts-vivants, sphère enflammée, toile d'araignée, lame tourbillonnante ; dissipation de la magie, boule de feu, vol, hâte, éclair ; charme-monstre, excavation, affaiblissement, métamorphose d'autrui ; animation des morts, immobilisation des monstres, conjuration de monstres III, mur de force ; transformation d'énergie, chaîne d'éclairs*.

Muiral était avant un garde du corps de Halaster. Il voyagea dans le Mont Eauprofonde avec lui dans les temps reculés, et abandonna sa vocation de combattant pour apprendre la magie, auprès du mage alors sage. Muiral apprit promptement, éclipsant vite les travaux de certains des plus anciens apprentis d'Halaster. Les réussites de Muiral grandirent, et il concentra ses recherches sur l'altération et la transformation.

Quand Halaster alla dans les Basses Voûtes, Muiral fut le premier à le suivre. Après avoir passé les « tests » des monstres gardiens d'Halaster, Muiral établit le premier d'une série de nombreux repaires, et concentra ses études sur les drows et les araignées. Halaster et lui utilisèrent des araignées et des drows pour tester de nombreuses formes physiques « supérieures », quoi que le maître abandonna ses recherches. Muiral continua de faire des expériences, jusqu'à ce qu'il se transforme de façon catastrophique en un pseudo-drider, sont torse relié à un corps d'araignée grotesque, avec un aiguillon empoisonné de scorpion.

Les drows (et la plupart des autres créatures qui le rencontrent) le haïssent et le craignent. Halaster, cependant, aime bavarder avec Muiral, mais se moque de lui de temps en temps, au sujet de sa transformation bizarre. Muiral parcourt les niveaux moyens de Montprofont, dans une rage folle à cause de son corps artificiel, et de sa stupidité à avoir pris cette forme puissante mais hideuse. Il laisse libre cours à son courroux contre le monde entier pour l'avoir rejeté, et ses seuls plaisirs viennent du fait de traquer et de tuer ceux qui errent dans les profondeurs. Rarement, peut-être une fois l'an, Muiral est assez lucide pour reprendre sa recherche magique, son esprit déséquilibré créant de nouveaux (mais rarement stables) sorts.

Muiral a des cachettes pour sa magie partout dans Montprofont, mais son esprit puissant et brouillon ne révélera pas leurs emplacements, même s'il est mort. Il possède les capacités permanentes des sorts *ESP*, *esprit impénétrable* et *contrôle des morts-vivants*, qu'il a obtenu d'un *anneau de souhaits* dont il s'est emparé il y a longtemps. Malgré ces sorts permanents qui s'ajoutent à sa puissance, les effets sur sa santé mentale sont désastreux, et Muiral hurle souvent de douleur et de frustration, tandis que des souvenirs et des émotions qui ne sont pas les siens prennent le dessus.

Randulaith hh M7 : CA 6 ; VD 12 ; pv 26 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou par arme : 1-4 (dague) ; D 18, I 18 ; AL NM. Sorts : voir ci-dessous.

Le magicien qui rôde près de la voûte de la caverne d'entrée du Repaire de l'Œil (au Niveau Trois), se nomme Randulaith, jadis de Mirabar. Ses sorts mémorisés sont (4, 3, 2, 1) : *projectile magique* x4 ; *détection de l'invisibilité, ESP, toile d'araignée ; dissipation de la magie, éclair ; charme-monstre*. Il transporte un parchemin avec le sort *œil du magicien*, et porte une tunique et des braies simples.

Randulaith est un homme calme et élégant, qui apprécie le bon vin, les plaisanteries fines et les sirènes ; il garde pour cela une grosse réserve de *potions de respiration aquatique*, et se rend régulièrement à Port-aux-Crânes, dans les Grottes Marines, et sur les quais d'Eauprofonde, pour rendre visite à ses « dames des profondeurs ». Il n'est pas cruel, et aime se faire des amis parmi les êtres de toute race et de tout alignement. L'Œil connaissant sa valeur en tant que négociateur charmant, enjôleur et impressionnant, et comme espion, l'encourage dans cette voie.

L'Œil a engagé un puissant archimage de Calimshan, pour qu'il lance un sort de *contingence* spécial (un qui affecte les autres personnes) sur Randulaith : si jamais on le tue, son corps se téléporte immédiatement en présence de l'Œil. L'Œil projette alors des étapes pour ramener à la vie son aide fidèle, afin qu'il puisse se venger de sa propre mort.

Le travail de Randulaith est de soutenir les défenses et la caverne d'entrée de l'Œil, sans se faire tuer. L'Œil attache trop de valeur aux pouvoirs, et à la loyauté, de son petit mage pour cela. Randulaith sert l'Œil dans de nombreuses missions à Port-aux-Crânes mieux que quiconque, si ce n'est Halaster, les passages de secours, et les chemins détournés du Niveau Trois de Montprofont.

Randulaith entretient un rêve secret. Il veut devenir un Seigneur d'Eauprofonde : un Seigneur influent, en coulisses, qui détient le vrai pouvoir. Il essaie prudemment d'apprendre comment on devient un Seigneur ; il essaie en même temps de découvrir l'identité de celui qui nomme les Seigneurs à leur poste. Il élabore une façon d'attirer l'attention de ce juge, pour qu'il voie en lui un candidat favorable.

Ce que ne sait pas Randulaith, c'est que l'Œil connaît également ce rêve, grâce à l'*ESP*, et à divers sorts de scrutation, et il l'encourage secrètement. L'Œil y voit un grand avantage pour le commerce et son pouvoir personnel, et veut vraiment que Randulaith réussisse. Ce magicien calme et pimpant pourrait justement avoir l'intelligence, la perception et la prudence nécessaires pour mener à bien ce projet. L'Œil est impatient que son pantin en manipule d'autres à son tour.

Trestyna Ulthilor fh P6 de Talona : CA 7 ; VD 12 ; pv 33 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou par arme : 1-4 (dague) ; D 17, S 18, Ch 16 ; AL CM. Sorts : voir ci-dessous.

On la rencontre enchaînée, prisonnière dans une salle (Salle n° 13A) du Niveau Un de Montprofont, et « Adaneth Shrinshar de la Porte de Baldur » s'appelle en réalité Trestyna, une prêtresse de Talona.

Enchaînée et abandonnée dans Montprofont par son supérieur Brithiir, en châtiment pour son insubordination, elle veut prendre sa revanche. On peut en effet jouer cela de ce point de vue (ce qui est facile, en utilisant les PJ contre lui, puis en « le secourant »), ou comme un troc (regagner ses bonnes grâces en lui présentant « sur un plateau » les PJ, leur trésor, leur magie et leur valeur relative comme esclaves).

Brithiir est un marchand grand et gras, avec une barbe noire, et une main gauche noueuse. Il paiera les PJ généreusement s'ils lui amènent sans mal « Adaneth ». C'est un prêtre du 8ème niveau, avec environ 16 suivants de diverses classes et divers niveaux ; il a peu d'argent ou d'objets magiques. Trestyna et lui sont de nouveaux venus à Eauprofonde, envoyés au nord pour établir en secret le culte de Talona comme une force permanente de la cité. Brithiir espère gagner quelques clients aisés parmi les familles nobles blasées d'Eauprofonde.

Ni lui, ni Trestyna ne sont des prêtres spécialistes. Ce sont des rivaux acharnés, mais on sait également qu'ils sont amants, et ce sont des compagnons d'armes accomplis.

Une fois de retour dans la ville, Trestyna a accès à quelques armes empoisonnées. Quand on la rencontre pour la première fois, elle a tout une gamme de sorts mémorisés, mais elle ne peut pas les utiliser à cause du *bandeau de dénégation* que Brithiir a mis à sa jambe. Ses chaînes ne lui permettent pas de l'atteindre et de l'ôter. Ses sorts sont (3, 3, 2) : *soins des blessures légères, passage sans trace, sanctuaire ; lame enflammée, flammes, altération du temps ; animation des morts* et *pyrotechnie.* Attaché à sa cuisse, Trestyna porte un parchemin qui lui a été donné par Brithiir, contenant les sorts *soins des blessures légères* et *colonne de feu.*

Les PJ peuvent trouver Trestyna charmante et séduisante, mais elle revêt ces masques avec froideur. C'est une conspiratrice, et elle sait manipuler les hommes et les femmes, à chaque fois à son avantage. Ce qu'on lit sur son visage et ses lèvres est presque toujours l'inverse de ce qu'elle pense au fond d'elle-même.

Trobriand hh M16 : CA 2 ; VD 12 ; pv 36 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég par sort ou par type d'arme (voir ci-dessous) ; I 18 ; AL NM. Sorts : voir ci-dessous.

L'ancien apprenti le plus puissant d'Halaster à avoir survécu à Montprofont, Trobriand est un archimage secret et prudent, qui a quelque peu réussi. Il a fait la paix avec Halaster, et les deux s'aident quelques fois l'un l'autre. On voit rarement Trobriand, qui reste dans ses laboratoires extrêmement gardés. Quand on le voit, il ressemble à un homme mince, bien rasé, et avec de longs cheveux gris acier. Il est extraordinairement grand, mais a le dos qui se voûte avec l'âge, ce qui amène ses yeux à environ 1 m 80 du sol.

Quand on le rencontre, Trobriand a des chances de porter une *dague lumineuse* +3, au moins trois *bandes de Bilarro* et un *bâtonnet d'absorption* « vide ». Il portera également un *anneau du grand bélier* (44 charges), des *bracelets de défense CA 2*, une *broche bouclier* et un *anneau de régénération.* Il utilise ses objets souvent, et sans hésitation, car sa sécurité est beaucoup plus importante qu'un objet qu'il peut facilement recharger ou remplacer.

Les sorts mémorisés de Trobriand sont assez nombreux (5, 5, 5, 5, 5, 3, 2, 1) ; sa liste de sorts comprend généralement les sorts suivants : *armure, vapeur colorée, projectile magique x2, réparation ; lumière continuelle, détection de l'invisibilité, ESP, sphère enflammée, toile d'araignée ; dissipation de la magie, boule de feu, immobilisation des personnes, objet, éclair ; détection de la scrutation, arme enchantée, affaiblissement, création mineure, globe mineur d'invulnérabilité ; animation des morts, fabrication, débilité mentale, immobilisation des monstres, mur de force ; chaîne d'éclairs, enchantement d'un objet, transparence ; cage de force, épée de Mordenkainen, vaporisation prismatique ; verre d'acier, métamorphose universelle* ; et *fragilité de cristal.*

Les PJ peuvent être dans l'impossibilité de se confronter à Trobriand si ce dernier se trouve mêlé à un combat. Il réprime de telles rencontres, utilisant sa magie (et sa connaissance des portails d'Halaster) pour éviter l'affrontement direct, et il prend ses livres de sorts avec lui. Ses créatures gardiennes (voir ci-dessous) combattront pour lui, retardant les PJ, et confondant les tentatives pour pénétrer dans son repaire. Si les PJ essaient de le faire plusieurs fois, il élabore des pièges, et amène quelques monstres puissants, pour s'occuper d'eux.

Les gardiens de Trobriand : Trobriand a une grande maîtrise du métal, rivalisant avec celle des archimages depuis longtemps décédés de Myth Drannor, et il améliore constamment ses talents. Trobriand est assez riche : il contrôle des réserves de tous les métaux exploitables de Montprofont, ainsi que de nombreux objets magiques. Il crée des gardiens métalliques connus sous le nom de scaladars (voir Scaladar, dans les fiches de *Bestiaire Monstrueux* de ce coffret), pour passer le temps. De temps en temps, il vend ses constructions à des mages, à des créatures des Royaumes du Dessous, et à d'autres qui traitent avec lui à Port-aux-Crânes, particulièrement des satrapes aisés de Calimshan, et les curieux habitants du Lantanne.

Les gardiens de Trobriand comprennent :

- des horreurs casquées (décrites dans le **Guide des monstres** du livret *Aventures dans Montprofont*) ;
- des scaladars (décrits dans les fiches de *Bestiaire Monstrueux* de ce coffret) ;
- des golems de fer (décrits dans le *BM*, sous l'entrée « Golem Majeur »).

Si les PJ rencontrent l'un des laboratoires de Trobriand, ils ont 20 % de chances d'y trouver le maître. Il y a toujours 1 à 3 scaladars qui montent la garde, avec pour ordre d'attaquer quiconque entre sans lui. Trobriand dissimule dans beaucoup de ces repaires 1d8 armures dans toutes les salles. Au moins quatre de ces armures, situées dans chaque laboratoire, sont des « horreurs guerrières », et elles sont animées par la défaite de tout autre gardien de cette salle.

Le « Mage de Métal » contrôle également des objets magiques animés tels les *dagues volantes* (voir au chapitre **Objets magiques**), et des *sphères de choc*, des balles de métal qui roulent (VD 15) rapidement vers l'avant, sur commande, touchant tout ce qui se trouve sur leur chemin avec un TAC0 16, et infligeant 1d4 points de dégâts à l'impact. Ces dégâts sont faibles, mais les sphères peuvent ruiner les incantations de sorts des ennemis. Elles peuvent rouler fiévreusement d'avant en arrière devant une porte si on le leur ordonne, forçant les PJ à progresser en faisant des sauts dangereux.

Trobriand (le plus sain d'esprit des anciens apprentis d'Halaster toujours présent dans Montprofont) prend quelques fois des apprentis humains pour l'assister, mais il néglige leur entraînement, tant il est pris par ses travaux. C'est pourquoi ses apprentis s'entraînent largement eux-mêmes dans les arts mystérieux. S'ils sont capables de le faire, ils voient souvent leur pouvoir augmenter rapidement, et ont accès à toutes sortes de sorts et de procédés. Trobriand leur permet de partir quand ils maîtrisent l'art de la fabrication des scaladars, pour se défendre eux-mêmes et en vendre à d'autres.

Si Trobriand apprécie un étudiant précis, il lui donnera ses faveurs, et lui montrera les portails qui mènent vers d'autres mondes lointains. Les étudiants doués qui se trouvent sur d'autres mondes, dans d'autres sphères, ont moins de chances de revenir en tant que rivaux, armés de ses secrets. Si Trobriand rencontre un étudiant doué qu'il n'aime pas trop, il lui offre un présent : un livre de sorts bourré de sorts rares et merveilleux. Bien sûr, semés parmi ces sorts, se trouvent de nombreuses malédictions qui infligeront une *débilité mentale* aux lecteurs, les métamorphoseront en des formes répugnantes, et transformeront tous les sorts qu'ils essaieront de lancer en une toile qui se matérialisera aussitôt autour d'eux.

Enfin, Trobriand se venge également des aventuriers destructeurs qui vivent ou se trouvent à Eauprofonde. Si un groupe de PJ l'attaque ou le harcèle, Trobriand s'autorise une soirée de divertissement (en envoyant un golem de fer la nuit, à leur porte, pour qu'il mette leur demeure sans dessus dessous). Ceci a tendance à rendre les officiers de la Milice, les gardes de la Cité, les propriétaires, et les voisins qui dormaient, furieux à l'encontre des aventuriers.





Les Seigneurs de la Cité

S'aventurer de façon extensive dans Montprofont mettra inévitablement les PJ en contact avec des PNJ de la Cité d'Eauprofonde. Les « notables » qui ont le plus de chances de coudoyer les aventuriers (ou de croiser le fer avec eux !) incluent les Seigneurs (secrets) d'Eauprofonde ; Khelben « Bâton-Noir » Arunsun (M26 LN), Durnan « Le Voyageur » (G18 NB), « Chaton » Nymara Scheiron (V9 NB), et Mirt « Le Prêteur » (G11/V7 CB), avec sa fidèle compagne Aspère (G7 CB). De tous les Seigneurs actuels, ceux ci sont ceux qui s'occupent le plus des activités dans Montprofont, particulièrement à Port-aux-Crânes.

On trouve presque toujours Durnan à l'Auberge du Portail Béant. Sa famille et lui sont décrits plus en détail dans le chapitre **Le Portail Béant** de ce livre.

On ne peut pas trouver Mirt s'il ne le souhaite pas. Il passe la plupart de son temps à errer dans la ville. Cependant, on peut lui laisser des messages au Portail, et à son manoir, sur les flancs du Mont Eauprofonde (voir *FR1*).

Khelben Arunsun, bien que rarement chez lui, vit à Eauprofonde, dans l'imposante Tour du Bâton Noir. Les PJ qui viennent y chercher Khelben pour des renseignements, de l'assistance magique, ou un tuteur, découvriront que l'archimage semble ne jamais être dans les parages quand ils veulent le voir. Comme son collègue Elminster, il passe la plupart de son temps à aller d'un plan à un autre, donnant dans des faits et des événements bien au-delà des intérêts immédiats de la plupart des gens de Féerune (y compris les personnages-joueurs).

Une demi-douzaine d'apprentis « garde la boutique » pour Khelben, dans la Tour, dirigés par la femme de Khelben, Laérale (M25 CB). Il s'agit d'une femme calme, belle et gracieuse, qu'on imagine difficilement comme la jadis téméraire et insouciante aventurière, chef de la bande d'aventurier des Neuf. Elle passe maintenant beaucoup de son temps à créer des objets magiques, et à donner des cours particuliers aux apprentis, avec son mari.

Si les PJ comptent trop sur Laérale pour obtenir des renseignements et de l'aide, elle possède une échappatoire facile à leurs tactiques harcelantes. Khelben et elle partagent une « cachette » extradimensionnelle, dissimulée magiquement, et elle peut y disparaître sans avertissement.

Piergeiron « Le Paladifils » (P16 LB), le chef public des Seigneurs, est le gouverneur titulaire d'Eauprofonde, et la personne auprès de qui les PJ peuvent faire appel en cas de malentendu avec la loi. Piergeiron feint d'être le Seigneur le moins intéressé avec les « choses qui se passent dans les cryptes, et les os qui se cognent » de Montprofont. En réalité, Montprofont et Port-aux-Crânes sont de vrais soucis pour le Seigneur public de la Cité des Splendeurs. Khelben et lui se tiennent très informés sur ce qui se passe sous leurs pieds.

Les mages notables qui résident à Eauprofonde comprennent l'éminent fabricant de potions Kappiyan Flurmastyr (M14 NB), et le mage plus mystérieux Maaril (désormais un M16 NM). Ces deux hommes se prennent pour des experts sur des sujets se rapportant aux profondeurs situées sous les rues. Kappiyan est une source valable en ce qui concerne les renseignements sur les pièges, et certains détails du donjon. Maaril recherche activement de nouveaux objets magiques uniques, et son savoir sur « Trobriand et ses jouets » est plus précis que la plupart des récits de tavernes.

Alliés et ennemis

Derrière les groupes de pouvoir communs à toutes les villes (les guildes, le clergé, et les groupes connus dans tous les Royaumes, comme les Ménestrels), Eauprofonde possède un certain nombre de forces que des PJ téméraires et très en vue peuvent rencontrer comme des « équipes de choc » adverses :

- Les Ceintures Rouges (détaillées dans *FR1*) ; ce groupe clandestin de justiciers est secrètement contrôlé par Durnan, et ils s'occupent du sale boulot pour les Seigneurs d'Eauprofonde.
- Force Grise ; ce groupe maintient la paix à Eauprofonde quand des situations requièrent plus que la Garde de la Cité. Force Grise compte comme membres Khelben, son étudiant Maliantor, Harshnag (un géant du froid), et de nombreux autres personnages puissants.

Le supplément *FR1/Eauprofonde et le Nord* fournit également une pléthore de PNJ susceptibles d'être utiles dans des aventures ayant trait à Montprofont. Des personnages comme Blazidon N'a-qu'un-Œil, Coril Dagasumn, Elaith Craulnobur « le Serpent », Flambos Maîtrehache, Mistmyr Iroan, Tessalar Unicorm, Varbrace Zaalen, et (l'agent secret des Ménestrels) Védellen Serrefaucon, sont de ceux qu'on n'oublie pas facilement.

Cette section donne des renseignements sur les antécédents de nombreux personnages importants et dangereux que les PJ peuvent rencontrer à Eauprofonde. Des chiffres plus complets pour certains PNJ peuvent se trouver dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret. De toutes leurs caractéristiques, nous ne donnons ici que celles qui ont des scores extraordinaires, soit 16 ou plus. Nous donnons également pour les MD de brèves références à utiliser pour l'interprétation de ces PNJ. Dans les entrées ci-dessous, on utilise quelques nouvelles abréviations. Situées derrière le nom du personnage, elles donnent rapidement des références sur sa race, et son sexe : « hh » signifie homme humain, « fh » signifie femme humaine, et « he » signifie homme elfe.

Avaereene fh M8 : CA 6 (Dex) ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 1-4 (dague) ; D 18, I 17 ; AL LM.

Cette négrière talentueuse, belle et cruelle, sert l'Œil (un tyrannœil qui demeure dans Montprofont) en enlevant des esclaves potentiels, la nuit, dans les quartiers les plus louches de la Cité. En combat, elle est vive d'esprit, agile et calme. Elle a l'intention de supplanter un jour ou l'autre Khelben, en tant que mage la plus puissante d'Eauprofonde (en l'assassinant si nécessaire).

Avaereene possède une *baguette de paralysie* (11 charges). Elle l'utilise contre les PJ si elle a du mal à leur échapper. Elle porte une *amulette de néphrite* (détaillée dans ce livre), et trois *potions de grands soins*.

Elle loue des chambres dans le quartier Nord (au-dessus d'une boutique de clous, épingles, pênes et loquets, sur le côté nord est du Chemin du Chat Noir), et elle possède également une « cachette » dans une cave, de l'autre côté de l'extrémité sud du Chemin du Charretier. Son livre de sorts y est caché, mais elle a un « livre de travail » mineur, caché sous le plancher de ses chambres du Quartier Nord. Avaereene a récemment découvert le sort *création de bête ténébrante* (détaillé dans le *BMA1*, à « Bête ténébrante »), et l'utilise diligemment. Elle croit (à juste titre) que cela peut lui servir d'assassin nocturne dans la ville. Elle projette d'éliminer quelques « magiciens rivaux » afin de gagner leur magie.

Colstan Rhuul hh P8 (de Baine ; désormais de Cyric) : CA 2 ; VD 12 ; pv 54 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 1-4 (dague) ; D 18, S 17 ; AL LM.

Cet homme froid et hautain travaille avec Avaereene dans la Main, une bande de ravisseurs négriers au service de l'Œil (un tyrannœil qui demeure dans Montprofont).

Colstan porte habituellement une *amulette de néphrite*, un *anneau de retour de sorts* et des *bracelets de défense CA 2*. Il porte également au moins deux *potions de grands soins*. Un *fétiche anti-poisons* est cousu dans ses cheveux noirs et épais, derrière son oreille droite, et maintenu en place par de fines chaînes qui entourent cet-

te oreille, et font le tour de sa tête pour entourer l'autre oreille (indécelable à 96 %, même pour quelqu'un qui fixe le corps immobile de Colstan).

Colstan est un conspirateur patient et calculateur, qui évite de se mettre en danger à chaque fois qu'il le peut, préférant travailler à distance, au moyen d'hommes de main, ou de manipulations faites en coulisses. Il s'enorgueillit de connaître le visage de toutes les Aquafondais importants (pas nécessairement bien en vue), et il a pour passe-temps la découverte des identités de tous les Seigneurs de la Cité.

La tactique favorite de Colstan consiste à monter la garde dans les tavernes, et sur les places de marché, pour repérer les aventuriers nouvellement arrivés à Eauprofonde. Il essaie de savoir où ils résident, et s'ils possèdent de la magie ou un trésor précieux, sans être vu, bien sûr. Puis il envoie des hommes de main pour déclencher avec eux une bagarre de taverne, ou un incident similaire, tandis qu'il attend en coulisses, soit pour piller leurs possessions qui sont sans protection dans leurs chambres (envoyant un serviteur en premier, pour qu'il déclenche tous les pièges), soit pour attaquer avec ses sorts un mage ou un prêtre isolé. Colstan prend la magie qu'il peut, puis fait appel à la Main pour qu'ils capturent les aventuriers. Colstan n'a toujours pas été pris à ce petit jeu, puisqu'il ne reste personne de libre dans la ville pour pister ses vols.

Colstan dissimule son magot derrière une pierre branlante, dans le mur de la cave d'un magasin condamné qu'il possède, à côté d'une caserne, sur le côté nord de la Rue des Soldats. Il a un monstre gardien (le type et la force sont laissés à la discrétion du MD) dans son magasin, et lui fait confiance (ainsi qu'aux hommes vigilants de la Garde locale) pour prévenir toute mise à sac minutieuse de ce lieu par des voleurs.

Colstan loue des chambres dans le quartier des Quais quand il veut passer une nuit en ville, mais on le trouve plus souvent dans le repaire de l'Œil. Il évite d'entrer en contact avec les « maniques amateurs » qui servent Cyric à Eauprofonde, se méfiant de leurs complots dangereux (et de l'œil que les Seigneurs ont sûrement sur eux).

Colstan sera un ennemi patient et prudent si les PJ le contrarient ou le blessent. Il leur enverra inlassablement adversaire sur adversaire, afin qu'ils apportent à ses mains impatientes objet magique sur objet magique. Au fil des ans, il leur fera croire qu'il s'agit d'autres de ses adversaires qui en sont responsables, et ses ennemis finiront par se battre entre eux. Pendant tout ce temps, Colstan cherchera à devenir une véritable puissance d'Eauprofonde, un homme capable de gouverner la Cité au moins autant que n'importe quel Seigneur.

Hlethvagi hh P (Sp)7 de Loviatar : CA 4 ; VD 12 ; pv 49 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 5-8 (dague +4), 1-2 + spécial (*fouet de flétrissure*) ; F 17, S 16 ; AL LM. Sorts : voir ci-dessous.

Cet homme petit, gras et sinistre, à la barbe fine, maintient une double vie depuis longtemps à Eauprofonde : en tant que dirigeant d'un entrepôt, charretier et prêteur sur gages dans le quartier Sud, et en tant que tortionnaire par excellence, masqué et encapuchonné, qui dirige de viles offices dédiés à Loviatar, dans diverses caves du Quartier des Quais.

Hlethvagi est un prêtre spécialisé de Loviatar, et possède ainsi la capacité de *toucher douloureux* (la victime doit se protéger contre les Sorts, ou effectuer ses jets d'attaques à -4). Il garde également (caché sur sa personne) une *baguette blanche* inutilisée, qui lui a été donnée par la déesse pour ses offices douloureux ; cet objet peut absorber 1d10 niveaux de sorts avant de se dissoudre. Ces deux effets magiques sont décrits plus en détail dans le supplément *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés*.

Hlethvagi porte des robes fines, souvent avec de larges ceintures en soie, et des gilets, et ne sort jamais sans une *dague +4* ornée de joyaux (incrustée de rubis, pour une valeur totale de 9.000 po), et un *fouet de flétrissement*. Traitez cet objet en tout point comme un *bâton de flétrissement*, sauf qu'il fait les dégâts ordinaires d'un fouet ; il lui reste 16 charges.

Hlethvagi porte un *anneau de bouclier mental* et un *anneau de protection +6 pour la CA, +1 pour les jets de sauvegarde*. Ces anneaux sont tellement incrustés dans ses doigts boudinés, qu'il faut couper ces derniers pour les obtenir !

Il porte également un *médaillon ESP*, et a habituellement une *potion de grands soins* attachée à l'intérieur d'une de ses bottes. Ses sorts mémorisés sont au nombre de 5, 5, 3, 1 ; il ne quitte jamais volontairement son manoir sans un « chargeur complet » de sorts. Sa liste inclue typiquement *blessures légères* x2, *ténèbres* (l'inverse de *lumière*), *détection de la magie*, *terreur* ; *charme-personnes*, *discours captivant*, *immobilisation des personnes*, *flammes*, *marteau spirituel* ; *lumière continuelle*, *ténèbres continuelles*, *contamination* ; *poison*.

Hlethvagi n'aime que deux choses dans la vie : infliger de la douleur, et rester riche (pourri d'argent). Il n'a aucune ambition de gouverner où que ce soit, et utilise son influence simplement pour rester tranquille dans son manoir du Quartier Maritime.

La plupart de la fortune de Hlethvagi vient de son commerce obscur avec les Royaumes du Dessous, qu'il continue dans Montprofont (voir les Salles n° 25, 36 et 42 du Niveau Un). On trouve rarement en bas Hlethvagi en personne. Grâce à d'habiles accords commerciaux avec un chaman orque, Hlethvagi a le soutien de la tribu du Crâne Grimaçant. Il utilise ces orques bien payés et fidèles pour se procurer « en bas » des marchandises très demandées dans le Nord, de sorte qu'il puisse en demander le meilleur prix. De telles marchandises sont placées en tête de liste dans ses entrepôts. De même, les biens qui sont très prisés, ou en rupture de stock « en bas », sont fournis par Hlethvagi, de sorte qu'il en tire là encore le meilleur prix.

Dans le passé, il a élaboré ses propres défenses pour ses demeures, lieux de culte et forteresses, mais il a trouvé plus simple d'engager des mages mineurs qui travaillent pour lui, et d'utiliser leurs cerveaux pour concevoir des défenses magiques. Au moins un magicien du 7ème niveau ou plus travaille pour lui, à tout moment.

On rencontre toujours Hlethvagi avec une garde. Dans Montprofont, il s'agit d'au moins 12 orques et d'au moins 2 magillons : des mages mineurs, du 3ème niveau ou moins. En haut, à Eauprofonde, il s'agit d'au moins un prêtre du 1er niveau, de 2 magillons et de 10 hommes de mains loyaux : des guerriers du 1er au 4ème niveau.

Jhaniloth Dhree fh M16 : CA 6 ; VD 12 ; pv 48 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 1-4 (dague) ; D 16, C 16, I 18 ; AL NM.

Courtisane aquafondaise cruelle, manipulatrice et rapide comme un serpent, il y a très longtemps, Jhaniloth est devenue riche en se mariant pour leur argent à de jeunes nobles ou marchands fous, ou en les faisant chanter, laissant une piste de morts mystérieuses et d'hommes brisés, sur son passage.

Elle devint plus que confiante en ses plans, et fut prise dans une stase magique par un ennemi, il y a de cela 90 ans (voir le scénario intitulé « Le chevalier fantôme », dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret). Les années d'inactivité forcée lui ont dérobé toutes ses propriétés, tous ses courtisans, et tous ses alliés. À la discrétion du MD, elle peut toujours avoir une cachette ou deux d'objets magiques en ville.

Jhaniloth est habituellement armée de trois dagues de jet, cachées dans la pièce d'estomac décorée de sa robe, une plaque d'acier en filigrane, et damasquiné, qui recouvre le devant de son ventre. Jhaniloth est extrêmement experte pour lancer ces dagues (gagnant un bo-

nus de +1 sur toutes ses attaques). Elle porte trois objets magiques intéressants : un *gantelet lumineux*, un *sceptre destructeur*, et une *amulette de néphrite*, placés dans la pièce d'estomac de sa robe, et largement dissimulés par la décoration. Tous ces objets sont détaillés au chapitre **Objets magiques** de ce livre.

Olophin hh G2 : CA 0 ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég par type d'arme : 3-9 (2d4 +1, épée bâtarde), 3-9 (2d4 +1, étoile du matin), 3-6 (1d4 +2, *dague +1*) ; F 17, D 16, I 16 ; AL LB.

Jeune guerrier nouvellement arrivé des terres poussiéreuses de Calimshan, Olophin part au combat en armure de plates de bataille, brandissant soit une épée bâtarde à deux mains, soit une étoile du matin. Comme beaucoup de Calishites, Olophin a la peau mate, avec des cheveux et une barbe bouclés noirs de jais, et des yeux ambrés. Les Calishites ont toujours au moins une dague sur eux, et la *dague +1* d'Olophin est la sienne, un cadeau de famille auquel il tient. Il n'a aucun autre effet magique notable, excepté une *potion de soins* cachée sous une latte du plancher de sa chambre. Elle est dans un panier, avec un « serpent siffleur » Calishite inoffensif, qui se dressera de façon menaçante, pour mordre avec ses crochets (ces derniers sont petits, et le serpent ne mange rien d'autre que des mouches errantes).

Olophin est le benjamin de Zelmazar, un sultan de Calimshan, et a été envoyé ici pour chercher fortune. Depuis sa plus tendre enfance, Olophin rêvait de la sauvage Côte des Épées du Nord. Il en a étudié les routes, et observé les caractéristiques ; il n'est donc que naturel que, une fois libre de voyager où il voulait, il soit venu à Eauprofonde, centre de culture et de communication du Nord.

Maintenant qu'il a atteint la Cité des Splendeurs (et l'a trouvée plus occupée, colorée et diversifiée que les cités de sa contrée), Olophin se sent un peu perdu. Il accueillera avec joie l'aventure et la compagnie avec des personnes du même statut social.

Olophin a des chambres dans l'auberge de La Corne de la Licorne, dans le Quartier du Commerce, là où la Grande Route et le Chemin d'Eauprofonde se rencontrent. On peut l'y trouver, ainsi qu'à La Taverne de la Pierre Elfique (dans la Rue de l'Épée, dans le quartier du Château), à La Maison de Jeu de la Corne Dorée (dans la Rue des Escargots, dans le Quartier du Commerce), ou dans les soirées de divers nobles.

Olophin vénère Archanatyr, L'Épée de la Justice, une incarnation de Tyr, qu'on prie dans le Sud. Son alignement et sa confession font d'Olophin un membre PNJ du groupe digne de confiance. Ceux de la secte d'Archanatyr, qui ne sont pas nombreux, pensent que tous devraient œuvrer pour la justice, et que le plus grand des biens en résulterait. Olophin considère Tyr comme « le vrai visage » d'Archanatyr, et s'efforcera d'agir comme Piergeiron, et d'autres fidèles visibles de Tyr dans la Cité, le feraient. Olophin sera très reconnaissant envers quiconque lui présente Mulgor (aujourd'hui prêtre de Tyr du 6ème niveau, décrit dans *FR1*), qu'il n'a pas encore rencontré.

Si on le rencontre dans une taverne, Olophin sera emmitouflé dans des vêtements : il trouve encore que le Nord est « toujours froid ». Il porte quelques bagues et boucles d'oreille en or massif (pour une valeur totale d'environ 20 po) ; environ trois fois les vêtements et un tiers des bijoux qu'il porterait s'il était à Calimshan.

Si on le traite avec amitié et respect, Olophin s'avérera un allié ou un membre du groupe dévoué, défendant et aidant ses camarades jusqu'à la mort. Si on le trompe ou l'attaque, il gardera rancune longtemps, travaillant inlassablement pour se faire justice.

Shalar Simgulphin fh G9 : CA 6 ; VD 12 ; pv 44 ; TAC0 12 ; #AT 3/2 ; Dég par type d'arme : 2-9 (*lame +1, porte-bonheur*) ; F 17, D 16, I 16, Ch 16 ; AL NB.

Shalar est un ami des Seigneurs d'Eauprofonde, et un Ménestrel. Seuls quelques membres de ces deux groupes savent que cet homme mince et gracieux, avec une voix de ténor et une barbe rousse, est en fait une femme.

Shalar s'est habillée et a agi comme un homme depuis son enfance, afin de s'inscrire comme combattant, et de fuir un père cruel et une existence ennuyeuse dans un petit village du Téthyr. Elle aime la liberté d'action que lui donne cette façade.

Shalar possède une *lame +1, porte bonheur*, et plusieurs *potions de grands soins*, sur elle, presque tout le temps. Grâce à du rembourrage, et à des tours mineurs « velus » que lui lance souvent l'aimable Khelben, la barbe de Shalar est réelle, et elle a la carrure d'un homme.

Shalar suit sa propre voie à Eauprofonde, et ne se met pas en vue, bien qu'elle gagne régulièrement sa vie en divertissant des clients avec ses chansons, à L'Auberge de la Dague Ruisselante (sur la Grande Route, dans le Quartier du Commerce), et dans de nombreuses tavernes de la ville.

Shalar ne s'aventurera pas avec des PJ, sauf dans une mission de secours, mais pour un prix élevé. Elle donnera des cours aux PJ sur les talents de barde, pour un prix raisonnable. Elle aidera ses collègues Ménestrels dans la limite de ses possibilités, et assistera toujours ceux qui sont blessés ou sans le sou, avec des repas, tous les soins qu'elle peut obtenir, et un endroit pour se cacher ou se reposer.

Shalar a un cœur tendre, et un humour mordant, mais elle s'emporte vite. Elle connaît bien les ruelles et les égouts discrets d'Eauprofonde, et a des contacts parmi les gens les plus puissants de la Cité des Splendeurs.

Zabbas Thuul he M4/V5 : CA 5 ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par sort ou type d'arme : 1-4 (dague) ; D 18, I 17 ; AL NM. Sorts : voir ci-dessous.

Ce vilain doucereux garde un profil bas à Eauprofonde, où il passe pour un mage de faible puissance, désireux d'enseigner, de vendre des parchemins (uniquement des sorts du 1er niveau), et de partir à l'aventure, si le prix est raisonnable.

Il a cependant deux autres carrières, l'une de voleur, et l'autre de messager et préposé au recensement des vaisseaux de marchands d'esclaves, toutes ses carrières se déroulant entre Port-aux-Crânes et Eauprofonde.

Zabbas cherche toujours à prendre ce qu'il peut, et peut facilement devenir un ennemi à long terme des PJ, si des hostilités résultent de ses vols adroits sur l'équipement de ces derniers. Il aime plus s'occuper de ses ennemis depuis les coulisses, comme une source constante de vols, de bagarres et d'aventures en demi-teinte.

Zabbas est très doué pour se trouver des alibis. L'un de ses meilleurs est de se faire emprisonner par la Milice pour des festivités apparemment sauvages et imbibées d'alcool, et d'utiliser ses talents de voleur pour se faufiler hors de sa cellule. Il laisse son équipement derrière lui, ainsi qu'une rumeur illusoire de faibles ronflements, pour laisser croire à ses geôliers qu'il est toujours dans un petit somme d'alcoolique. Commettant son vol, il en cache le butin sur un toit, quelque part, et se glisse de nouveau dans sa cellule. « Il ne peut pas être celui qui a volé les bijoux de cette aristocrate, puisqu'il était dans sa cellule tout ce temps-là ! »

Si Zabbas devient un PNJ à long terme, il doit progresser en niveaux au même rythme environ que les PJ, mais laissez-le très mystérieux. Sa liste de sorts (3, 2) est toujours « pleine » quand il s'aventure ; ses sorts préférés sont *changement d'apparence, fermeture, pattes d'araignée, déblocage* et *toile d'araignée*.

Quelques-uns des objets magiques que l'on trouve dans les profondeurs de Montprofont, et qui n'apparaissent pas dans la 2ème Édition d'AD&D du Guide du Maître, sont détaillés ici.

Dans les descriptions qui suivent, la « Valeur en PX » se réfère à l'expérience gagnée par celui qui réussit à fabriquer (qui enchante) l'objet magique en question. Elle n'est pas attribuée à celui qui en gagne simplement la possession. La « Valeur en po » est un guide pour les MD qui essaient de déterminer un prix marchand typique pour un objet magique. Ce prix dépend de la capacité des PJ à trouver un acheteur consentant, qui ne sent pas que les vendeurs ont désespérément besoin d'argent. Ces valeurs doivent être cachées aux joueurs ; les PJ des Royaumes ne sont pas normalement au courant des « taux du marché en vigueur » pour un objet magique quelconque.

Amulette de néphrite

Valeur en PX : 5.000
Valeur en po : 30.000

Cet objet, une néphrite de la taille du poing, qui brille quand elle opère, fournit une protection équivalente à un sort d'*esprit impénétrable*. L'amulette confère également une immunité contre les sorts et les pouvoirs mentaux, comme si le porteur avait un score de 25 en Sagesse. Elle donne au porteur un jet de sauvegarde contre la *danse irrésistible d'Otto*, *labyrinthe* et l'*irrésistible rire de Tasha* (pour la moitié de la durée). L'amulette n'est elle-même pas affectée par la magie.

De telles amulettes varient dans leurs capacités à parer la magie de multiples incantations ; toutes les *amulettes de néphrite* parent les sorts mentionnés ci-dessus. La plupart (y compris celles trouvées dans Montprofont et ses environs) protègent le porteur contre 33 niveaux de sort (regagnant 1 niveau de capacité par tour), avant d'être temporairement épuisée.

Anneau cornu

Valeur en PX : 3.000
Valeur en po : 35.000

Fabriqués par Halaster, on ne trouve normalement ces anneaux de fer que dans Montprofont. Une paire de minuscules cornes sort de l'anneau, se courbant vers le doigt du porteur.

Les *anneaux cornus* fonctionnent comme des « anneaux de téléportation » à l'intérieur du donjon de Montprofont (voir ci-dessous), quoi que les porteurs puissent arriver à des endroits différents. Le porteur peut définir précisément sa zone « d'arrivée ». Ces anneaux brisent également au contact les sorts *verrou du magicien*, *mur de force*, *immobilisation*, *toile d'araignée*, et toutes les autres barrières physiques (sauf *sphère prismatique* et *mur prismatique*) ; le porteur ne subit aucun mal en arrêtant les barrières magiques. Les *anneaux cornus* absorbent les *projectiles magiques*, et tous les sorts et effets naturels électriques, pour se réalimenter, sans permettre à ces effets de nuire au porteur.

On ne connaît que 8 de ces anneaux, et presque tous appartiennent à des anciens apprentis d'Halaster. Jhesiyra Kestellharpe possédait également un *anneau cornu*, mais on ne sait pas ce qu'il en est advenu.

Anneau de téléportation d'Halaster

Valeur en PX : 1.000
Valeur en po : 4.000

Ces bagues quelconques en laiton étaient jadis communes dans les Royaumes, mais sont aujourd'hui très rares. Elles permettaient au porteur de se *téléporter sans erreur*, d'un endroit à un lieu prédéterminé, sur le même plan, soit en prononçant un mot de commande, soit en activant l'objet par la volonté.

Les *anneaux de téléportation* n'affectent que la créature qui les porte. Les rares qui sont dans Montprofont, y sont placés par Halaster ; à l'inverse des *anneaux cornus* plus puissants (voir ci-dessus), et de sa conception, tous les *anneaux de téléportation* trouvés dans les murs du donjon sont maudits. Ils transportent ceux qui les portent à un seul endroit, dès que le mot de commande est prononcé : « Athlas » (ce qui signifie « perdu » dans un dialecte nordique très ancien, que le magicien connaît bien). Leur destination est la Salle n° 70, la Caverne du Trône, au Niveau Trois de Montprofont. Les personnages arrivent face au trône, au bas des marches qui mènent à ce dernier.

Les *anneaux de téléportation* de Montprofont sont encore plus empreints du cruel sens de l'humour d'Halaster : ceux qui les utilisent arrivent dépourvus de tout vêtement, et toute possession, y compris les objets magiques, comme l'*anneau de téléportation* lui-même. La magie de l'anneau disperse ces objets au hasard dans tout Montprofont, là où certains ne seront jamais retrouvés. Comme toujours, ces effets secondaires doivent être utilisés à la discrétion du MD ; bien sûr, Halaster n'est pas lui-même réputé pour sa discrétion ou son équité...

Anneau des gargouilles

Valeur en PX : 3.000 (5.000)
Valeur en po : 6.000 (10.000)

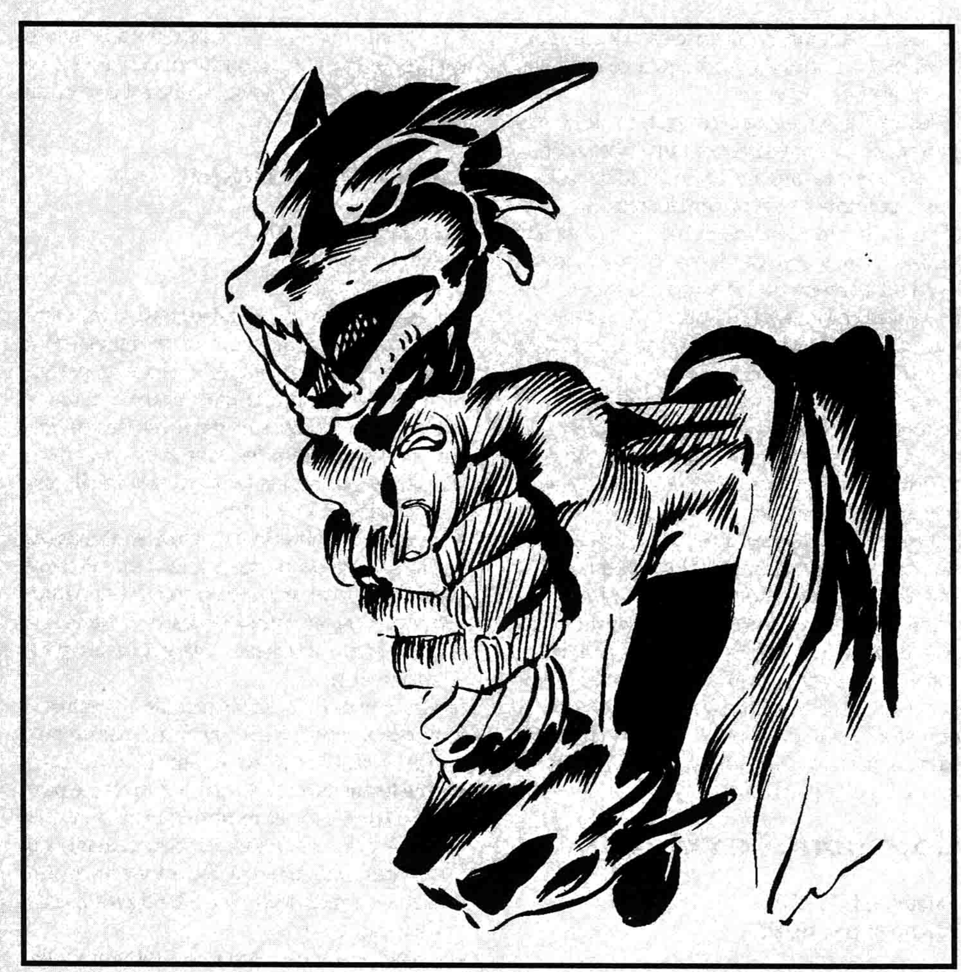
Cet anneau de laiton apparemment normal possède deux pouvoirs, contrôlés silencieusement, par la volonté. Il peut conjurer une ou deux gargouilles en même temps, qui sortent de l'anneau, pour servir le porteur. Il peut également repousser les gargouilles (comme un sort de *répulsion*). Chaque utilisation de ce pouvoir absorbe aussitôt 1d6 +1 points de vie au porteur de l'anneau ; ces points de vie sont récupérés par du repos ou des soins.

Les gargouilles conjurées par l'anneau possèdent 25 points de vie, et sont complètement loyales envers le porteur de l'anneau, qui que ce soit. Ces gargouilles apparaîtront comme si elles venaient d'une autre dimension, entre 6 et 12 mètres du porteur. Elles sont en communication télépathique constante avec le porteur de l'anneau. Ce lien empêche à la fois les gargouilles et le porteur de l'anneau d'être leurrés ou influencés par des sorts de *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, *suggestion*, et d'autres sorts et illusions d'Enchantement/Charme similaires. Le porteur de l'anneau peut « voir » par les yeux des gargouilles, et obtenir leur infravision. On peut maintenir le contrôle et la communication avec les gargouilles jusqu'à une distance de 150 kilomètres, sur le même monde ou plan.

À chaque fois que le porteur le désire (ou quand on retire l'anneau du doigt du porteur), les gargouilles conjurées par l'anneau disparaissent. On peut les conjurer de nouveau, mais on ne peut le faire pour chaque gargouille qu'une fois par jour. Une gargouille de l'anneau qui est tuée disparaît à jamais. Un *anneau des gargouilles* ne peut conjurer que 6 gargouilles ; quand la dernière est détruite, l'anneau tombe en poussière. Les gargouilles blessées récupèrent tous leurs points de vie quand elles sont « à l'intérieur » de l'anneau, revenant en pleine forme le jour suivant.

Le porteur de l'anneau peut également effectuer une *répulsion de gargouilles* par sa seule volonté, à n'importe quel moment. Ce pouvoir affecte toutes les gargouilles et margouilles ; le porteur de l'anneau peut préciser et exclure les gargouilles loyales conjurées par l'anneau. Ce pouvoir à des effets identiques à ceux du sort de magicien du 6ème niveau, *répulsion*, mais il ne donne droit à aucun jet de sauvegarde. Ses effets durent 6 rounds, mais peuvent être étendus ou déclenchés de nouveau, à volonté.





Une forme rare (5 %) de cet anneau s'appelle l'*anneau des margouilles*. Ses valeurs sont données entre parenthèses, après celles du type d'anneau le plus fréquent. Le porteur de l'anneau gagne tous les pouvoirs décrits ci-dessus de l'*anneau des gargouilles*, avec la seule exception notée ci-dessous.

Ce type spécial d'anneau ne conjure qu'une seule créature : une margouille avec le maximum de points de vie (48). On ne peut également la conjurer et la renvoyer dans l'anneau qu'une seule fois par jour. Pour toute créature possédant le même nombre de dés de vie, ou plus, tuée par la « margouille de l'anneau », ou que cette dernière aide à tuer, la margouille gagne définitivement 1 point de vie (quand elle a gagné de cette façon 8 points de vie, elle obtient un dé de vie en plus pour son TAC0, ses jets de sauvegarde et les points d'expérience). La margouille peut continuer à progresser jusqu'à 12 DV maximum ; à partir de ce moment elle peut exaucer un *souhait mineur* en échange de sa liberté.

Bandeau de dénégation

Valeur en PX : 4.000
Valeur en po : 20.000

Ce ruban noir, que l'on peut porter en jarretière, en bandeau, en foulard ou en ceinture de cérémonie, empêche un prêtre ou un magicien de jeter n'importe quel sort, tant qu'il est en contact avec sa peau. Il n'interrompt pas, ni n'empêche pas les sorts existant et opérant déjà jetés sur la personne de fonctionner, pas plus qu'il n'affecte la magie des objets utilisés par le porteur.

Il ressemble à une boucle de soie noire, sans nœud ni agrafe. Le bandeau s'ajuste partout où on le porte, se serrant autour du biceps, de la cheville, de la taille ou du cou. Quand on le porte, il dissimule toutes les auras magiques sur ou autour de la personne, et empêche tous les pouvoirs ou les sorts de détection et d'Enchantement/Charme d'affecter cette personne. En résumé, bien que ce ruban soit un fléau pour les jeteurs de sorts, il protège son porteur de toutes les tentatives de scrutation, via des *boules de cristal*, des *miroirs* magiques et des sorts, à l'exception de *vision véritable*.

Un *ruban de dénégation* peut seulement être détruit par des armes tranchantes en argent, lesquelles doivent lui infliger 4 points de dégâts ou plus, pour le couper et mettre un terme à ses pouvoirs magiques. Il sort indemne des bains d'acide, des explosions et des effets magiques qui détruisent le corps qui le porte. Ses propriétés affectent seulement les êtres vivants, pas les morts-vivants, ni les créatures animées d'une autre manière, et qui ne vivent pas. Le porteur peut le retirer librement, à moins que des contraintes physiques ne l'en empêchent.

Capuchon de défense

Valeur en PX : 9.000
Valeur en PO : 50.000

Un *capuchon de défense* est en fait un couvre-chef, habituellement fait de délicat tissu noir, qui couvre la partie supérieure du visage du porteur, avec un loup qui y est attaché. Le capuchon peut être porté en combinaison avec des lentilles magiques, mais pas avec des visières, ou d'autres masques. Il couvre aussi le cou du porteur avec un couvre-nuque qui descend jusqu'aux épaules.

Le capuchon confère une protection de CA 1 aux zones qu'il couvre, et a de nombreux pouvoirs, qui fonctionnent tous automatiquement (et en même temps quand c'est nécessaire) ; le porteur n'a même pas besoin d'être conscient. Le capuchon octroie à son porteur tous les bénéfices d'une *amulette de néphrite*, d'un *anneau d'action libre* et d'un *anneau de retour de sorts*.

Un capuchon fait tous ses jets de sauvegarde comme du tissu, mais avec un bonus de +7. Ces objets rares sont difficiles à fabriquer, et sont habituellement la propriété de prêtres ou de magiciens puissants. Ils ne peuvent pas être fabriqués pour se conformer à un alignement ou à une éthique spécifique.

Carreau serpent

Valeur en PX : 300
Valeur en po : 100

Ce type rare de carreau d'arbalète magique inflige 1d6 points de dégâts à l'impact, et se transforme en petit serpent ailé. Le serpent touche immédiatement, et mord pour 2 à 5 points de dégâts. Puis il virevolte pendant encore 2 rounds, mordant la même cible, avant de se dissiper en une bouffée de fumée inoffensive. Les serpents peuvent blesser des créatures vulnérables aux armes +1.



De tels serpents ne sont pas intelligents, et sont incontrôlables par des moyens magiques. Leurs caractéristiques de combat sont : CA 3 ; VD v 12 (B) ; DV 1 +1 ; 9 pv ; TAC0 19 ; #AT 1. Ce sont plus des constructions magiques que des créatures vivantes, et ils peuvent voir et frapper les créatures invisibles sans pénalité. Ceci s'applique également aux créatures qui emploient *éclipse*, et d'autres capacités magiques, pour se rendre plus difficiles à toucher.

Les *carreaux serpents* sont plus fréquents dans les contrées est et sud des Royaumes, mais les coûts énumérés ci-dessus s'appliquent à leur création et à leur prix de vente dans le Nord. Des rumeurs persistent à travers Féerune sur l'existence de spécimens empoisonnés et cracheurs d'acide de ces armes. Empoisonnés ou non, la plupart des guildes, factions et clergés, ne considèrent pas l'utilisation de ces armes comme un acte bon (ou, dans le cas des prêtres et adorateurs de Tempus, un acte « honorable »). On trouve généralement les *carreaux serpents* par paquets de 1d12.

Collet glacial

Valeur en PX : 1.000
Valeur en po : 1.000

Ce morceau de ficelle quelconque de 1 m 50 de long est noué en boucle ou en cercle. Une fois dénoué, il devient actif, et affecte toutes les créatures qui le touchent. Le collet peut par conséquent être placé sur n'importe quelle surface sans danger ; mais une fois dénoué, il est instantanément actif.

Les créatures volantes ou bondissantes qui passent sur son emplacement sans le toucher ne sont pas affectées. Toutefois, toute créature qui touche, ou qui entre en contact d'une autre manière avec le collet (marcher dessus est une forme commune de contact), sera affectée. Le MD peut effectuer un jet de sauvegarde contre les Sorts, pour voir si des PJ qui ne se méfient pas marchent sur le collet. Les effets sont les suivants (lancez 1d12 ; tous les effets de sorts donnent droit à des jets de sauvegarde normaux) :

1-5 Une charge est utilisée, et une alarme proche est déclenchée (l'enchanteur relie typiquement le collet à une clochette en laiton, ou à un grand gong)

6-8 Le passant est sous l'effet de *lenteur* pendant 2d4 rounds

9-11 Le passant est *immobilisé* pendant 1d4 tours

12 Le passant tombe inconscient, et dort pendant 2 à 5 rounds, ou jusqu'à ce qu'il soit réveillé de force

Lancez pour chaque contact, et deux fois pour celui qui prend et tient un collet actif.

La majorité des collets ont 2d20 utilisations, et tombent irrémédiablement en poussière après que leur dernière charge ait été utilisée. Quelques vendeurs d'Eauprofonde vendent souvent aux marchands des collets antivol avec six, sept ou neuf utilisations. Le prix de vente typique pour de tels collets « bridés » est de 50 po.

Une *dissipation de la magie* empêchera un collet de fonctionner pendant 1 round par niveau du jeteur. On peut détruire un collet en lui infligeant 9 points de dégâts ou plus, avec une arme tranchante ; il résistera à toutes les attaques de feu ou de corrosion, même si elles sont d'origine magique. Quiconque manie une arme tranchante contre le collet reçoit des dégâts cumulatifs égaux à un sort de *toucher glacial* pour chaque coup réussi contre le collet, d'où l'origine du nom de l'objet. Chaque coup porté contre le collet entraîne la perte de 1 point de Force et 1d4 points de dégâts ; la perte de Force est récupérée au rythme de 1 point par heure.

Couronne de velours

Valeur en PX : 2.500
Valeur en po : 10.000

Ces objets rares et très prisés ressemblent à des bandeaux ou des jarretières de velours noir et usé. Quand on les porte autour des poignets, des chevilles ou des cuisses, ou simplement sur soi, ils ne fonctionnent pas magiquement, et exhibent à peine un quelconque enchantement (même avec une *détection de la magie*).

Cependant, quand elle est portée sur la tête d'une créature intelligente, une *couronne de velours* possède les propriétés suivantes : *feuille morte* automatiquement ; *silence, rayon de 5 mètres*, sur un ordre mental, durant jusqu'à une heure, et utilisable une fois toutes les trois heures ; *ténèbres, rayon de 5 mètres*, durant jusqu'à 6 rounds, et utilisable une fois par heure ; et *liberté*, utilisable une fois par jour.

Ce dernier pouvoir permet au porteur d'échapper aux serrures, liens, menottes, et sorts d'*immobilisation*, de *charme* et de *toile d'araignée*. Le porteur peut également ouvrir des portails verrouillés, sous l'effet d'un sort *fermeture*, ou *verrou du magicien* (mais pas ceux qui sont bloqués par des pointes ou des madriers), et les franchir, le tout en silence.

Les *couronnes de velours* sont utilisables par toutes les classes, conçues à ce que l'on dit par le magicien Thingarlus, le Maître de la Guilde des Voleurs d'Airspur, il y a quelques quatre siècles. On sait qu'Elminster le Sage en a utilisé une récemment, et elle est encore en sa possession.

Couronne naga

Valeur en PX : 6.000
Valeur en po : 45.000

Ces bandeaux de métal argenté, à trois spires, s'altèrent pour s'ajuster parfaitement à toutes les têtes sur lesquelles ils sont placés. Bien que développées par la race des nagas (et, selon ce qu'on sait dans les Royaumes, sur un autre plan), les *couronnes nagas* sont utilisables par toutes les créatures intelligentes capables de les porter.

Leurs pouvoirs de couronne sont exercés par la volonté du porteur. Il faut initialement 1 tour par pouvoir pour apprendre la nature des pouvoirs, et comment les manipuler. Le porteur d'une *couronne naga* gagne les pouvoirs suivants :

- *détection de l'invisibilité* jusqu'à 27 mètres ;
- *répulsion* comme s'il était lancé par un magicien du 12ème niveau, une fois par jour ;
- une forme limitée de *retour de sorts* ; le porteur lance 1d8, et multiplie le résultat par 10 % pour connaître le pourcentage du sort qui a été renvoyé. Dans tous les autres cas, ses limitations sont identiques à celle de l'anneau ;
- capacité d'incantation de sorts doublée (nombre de sorts qui peuvent être mémorisés) pour tout porteur possédant de telles capacités, peu importe sa classe, son niveau ou sa race ;
- *commande aux reptiles*, une fois par jour ; ce pouvoir est automatique, les reptiles n'ont aucun jet de sauvegarde contre ce pouvoir, et on ne peut le dissiper une fois lancé. Ses effets durent 2 à 5 tours, et il affecte toutes les créatures non intelligentes, reptiles ou écailleuses, qui se trouvent dans l'air, l'eau, ou sur terre, dans un rayon de 500 mètres. Une fois mis en place, ce pouvoir de la couronne ne peut pas être arraché ou usurpé par quelqu'un d'autre possédant la même capacité, et il dure jusqu'à la fin. Les créatures reptiles intelligentes ont droit à un jet de sauvegarde contre ce pouvoir de contrôle ; cette sauvegarde n'empêche pas les autres effets de la couronne de fonctionner ; et
- immunité contre les attaques de reptiles. Les reptiles qui ne sont pas intelligents n'attaqueront jamais volontairement le porteur d'une *couronne naga*, peu importe l'utilisation du pouvoir de *commande aux reptiles*. Les reptiles intelligents attaquent le porteur d'une couronne, qui utilise *com-*

mande aux reptiles, comme s'ils étaient sous l'effet de *lenteur*, et avec une pénalité de -3 pour toucher. Seuls les reptiles avec 15 ou plus en Intelligence ont droit à un jet de sauvegarde (contre les Sorts) contre ces effets de combat, et ils ont une pénalité de -2 contre les pouvoirs de la *couronne naga*. Les dragons sont immunisés contre tous les effets préjudiciables d'une *couronne naga*.

Ces objets rares et puissants sont souvent maudits. Dix pour cents d'entre eux (y compris ceux trouvés dans l'aventure « Des anneaux dans la nuit », incluse dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret) peuvent doter le porteur de traits et d'une peau de reptile, à chaque fois qu'on active le pouvoir de *commande aux reptiles*. Encore 20 % des couronnes ont 10 % de chances de téléporter au loin le porteur à chaque utilisation d'un pouvoir de la couronne. Toutes les *couronnes nagas* ont 5 % de chances de disparaître simplement quand on fait appel à un pouvoir non automatique (la rumeur dit que les couronnes retournent sur le plan où elles ont été créées).

Dague volante

Valeur en PX : 3.000 chacune
Valeur en po : 15.000 chacune

Cet objet magique utile était très populaire durant les jeunes jours des Royaumes, en tant que gardien animé. Une *dague volante* fonce silencieusement, la pointe en avant, et mesure de façon classique 22,5 centimètres de long. On en rencontre habituellement 1d12. On peut trouver de nombreux modèles différents de *dagues volantes* sur toute la surface de Toril ; par conséquent, un MD peut librement modifier les caractéristiques d'une *dague volante* individuelle pour en créer une qui s'adapte exactement à une campagne spécifique. Peu de mages vivants connaissent les secrets pour animer magiquement de telles dagues.

L'« amorce » qui active une dague donnée peut être aussi générale que « attaque tous les intrus », ou aussi précise que les conditions élaborées de déclenchement d'un sort de *bouche magique*.

Les *dagues volantes* sont généralement enchantées pour attaquer tout ce qui bouge dans un rayon de 18 mètres. Les sorts qui permettent à une dague de piquer, de foncer et de détecter des adversaires, protègent aussi les lames de la rouille et de la cassure due au froid ou à la chaleur extrêmes.

Une *dague volante* « moyenne » possède les caractéristiques de combat suivantes : CA 5 ; VD v 21 (A) ; DV 1 +1 ; pv 9 chacune ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1d4 ; cet objet est considéré comme une arme magique qui peut toucher les créatures vulnérables aux armes +2 ; l'arme ne gagne aucun bonus d'attaque réel. Les *dagues volantes* sont neutres, non intelligentes et ne peuvent pas être affectées par un quelconque type de contrôle mental. Une dague qui réussit à frapper une flèche, une arme lancée ou un autre projectile de la sorte en plein vol, le dévie si le MD le désire.

Certaines *dagues volantes* peuvent être enchantées avec des capacités spéciales : immunité ou renvoi de certains sorts ; leur contact peut faire rouiller les objets métalliques, comme celui d'un monstre rouilleur (il faut que les objets touchés se protègent contre les Éclairs, ou rouillent) : une *dague volante* frappe le métal quand elle attaque une cible qui porte quelque chose de métallique, ou qui en est vêtue, et que son jet d'attaque ne rate que d'un point) ; ou peut-être que les *dagues volantes* peuvent même provoquer un effet de *poigne électrique* au contact.

Épée-mage

Valeur en PX : 1.000 + 100/niveau de sort
Valeur en po : 6.000 + 2.000/niveau de sort

On trouvait jadis ces épées longues à la mince lame en abondance dans les Royaumes. Récemment, quelqu'un a retrouvé, ou redécouvert, le secret de leur fabrication ; de nouvelles lames ont commencé à apparaître dans la région de la Langue du Dragon, venant probablement de la Sembie.

Une *épée-mage* est une lame magique +2. On lance un seul sort de magicien pendant sa fabrication, et ensuite, la lame est immunisée et plus forte que ce dernier. Quiconque, avec une *épée-mage* sur lui, est attaqué par le sort particulier relié à la lame, est complètement protégé contre tous les effets de ce sort. Cette immunité s'applique même si le sort est un *projectile magique*, ou un autre sort « infaillible », ou un sort contre lequel une arme ne serait d'aucune utilité.

Le porteur de la lame peut renvoyer un sort offensif sur son jeteur, choisir d'annuler complètement ses effets locaux (permettant à une *boule de feu* de glisser directement autour du porteur de la lame, sans aucun effet), ou le renvoyer sur une autre cible de son choix. Il faut que cette décision soit prise durant le round où le sort est lancé, ou ce dernier est annulé. Il n'y a aucune limite connue à la capacité d'annulation d'un sort spécifique d'une *épée-mage*. Ce pouvoir n'empêche pas d'utiliser l'arme normalement dans le même round.

En tant qu'objet, l'*épée-mage* est utilisable par toutes les classes ; en tant qu'arme, elle ne l'est que par ceux qui ont le droit de manier des épées longues. Pour obtenir la protection d'une *épée-mage*, il faut qu'on la tire de son fourreau tout en laissant une partie de sa garde en contact avec la peau de celui qui la tient (la main d'un guerrier, ou alors sanglée sur la jambe d'un magicien). Les *épées-mages* protègent contre des sorts précis, et des effets magiques identiques, comme le sort *boule de feu*, et la *boule de feu* émise par une *baguette de boules de feu*. Elles ne protègent pas contre des effets simplement similaires ; par exemple, une *épée-mage* anti *boule de feu* ne protégera pas des feux normaux, d'un *mur de feu*, d'une *nuée de météores*, d'une *sphère enflammée*, ou d'une *boule de feu à retardement*.

La plupart des *épées-mages* sont fabriquées pour protéger contre des sorts offensifs comme *boule de feu*, *éclair*, *projectile magique* ou *charme-personnes* ; quelques unes plutôt rares sont fabriquées dans des buts précis, et peuvent briser des *sphères prismatiques* ou des *murs de force*.

Flèche d'immobilisation

Valeur en PX : 50 (chacune)
Valeur en po : 100 (chacune)

Ces flèches délicatement fabriquées sont habituellement réalisées par les elfes, mais les secrets de leur fabrication sont connus de quelques artisans de toutes les races. De telles flèches comptent comme des armes magiques quand on détermine ce qu'elles peuvent frapper, mais elles ne fournissent aucun bonus de combat d'aucune sorte.

Le coup d'une *flèche d'immobilisation* ne cause que 1 point de dégât, mais elle perce n'importe quelle armure. À l'impact, la flèche disparaît dans un éclat de lumière argentée, et il faut que la cible se protège contre les Sorts à -4, ou subisse les effets d'un sort d'*immobilisation des personnes* pendant 5 +1d4 rounds. Tous les types de créatures peuvent être affectés, et une *flèche d'immobilisation* affecte mêmes les objets enchantés qui lévitent, qui sont auto-animés, ou se déplacent d'une autre manière, en les bloquant à un endroit précis. Si une *flèche d'immobilisation* rate sa cible, on peut la récupérer pour la réutiliser.

Un trésor typique contient 1d6 *flèches d'immobilisation*.

Gantelet lumineux

Valeur en PX : 1.000
Valeur en po : 4.000

La façon de fabriquer ces gantelets uniques est largement oubliée. Ils étaient naguère parmi les objets magiques les plus communs à

Eauprofonde. Tissés de fibres métalliques, ils altèrent magiquement leur taille pour s'adapter au porteur. Ils peuvent saisir des objets pointus, et passer à travers les flammes et la chaleur sans dégâts pour la main à l'intérieur.

Un *gantelet lumineux* est ainsi nommé pour son pouvoir d'émettre, sous le contrôle mental du porteur, un doux rayonnement jaune, semblable à une *lueur féerique*. Cette lumière peut varier de brillante (non aveuglante) à terne, et peut durer indéfiniment, tant que le gant est porté par un être vivant.

Un *gantelet lumineux* peut aussi faire briller faiblement les enchantements (les auras des objets enchantés, pas des êtres vivants), quand il les touche. La force de telles auras correspond grossièrement à la puissance de l'objet magique touché.

Globe lumineux

Valeur en PX : 100
Valeur en po : 200

Un *globe lumineux* est un globe de verre luisant, qui flotte toujours au-dessus et juste derrière l'épaule de la personne qui l'a touché en premier. Sa brillance est contrôlée par la volonté silencieuse du propriétaire, et varie de complètement noire à aveuglante (un bref éclat ; les créatures à moins de 12 mètres du globe éclatant se protègent contre les Sorts pour éviter d'être aveuglées pendant 1d6 rounds). On peut soustraire un tel globe au contrôle de son propriétaire grâce à un *souhait mineur*, ou à une *délivrance de la malédiction*, sur quoi la prochaine personne qui le touche en prend le contrôle.

Un *globe lumineux* n'émet aucune chaleur. Il a une CA 4, et peut être détruit (en produisant un éclat aveuglant comme ci-dessus) si on lui inflige 14 points ou plus, de dégâts d'impact ; le feu, le froid, les éclairs normaux ou magiques ne l'endommagent pas. Il ne peut pas être rendu invisible, excepté par l'utilisation d'un *souhait*.

Un *globe lumineux* est affecté par les changements d'état de son propriétaire, et tombe sur le sol, éteint, si son propriétaire est tué, pétrifié, devient éthéré ou astral, ou voyage vers un autre plan sans emmener le globe. Toute personne touchant un tel globe sans vie peut en gagner le contrôle.

Si on passe autour une courroie ou un harnais, la lévitation d'un *globe lumineux* lui permet de porter jusqu'à 10 kg. Tout poids audessus de 1,250 kg fait ralentir le globe à l'allure d'une marche lente (VD 6). Quelques mages réduisent leurs tailles, et se déplacent avec un globe, bien que ce mode de transport ne soit guère fréquent.

Lumières dérivantes : Une forme spécialisée d'un *globe lumineux*, qu'on rencontre largement dans Montprofont, est connue sous le nom de *lumière dérivante*. Elle est plus grande et plus brillante qu'un *globe lumineux* classique. Elles sont rarement sous le contrôle de quelqu'un, excepté par des moyens purement physiques (par exemple l'utilisation de filets pour les traîner). Les *lumières dérivantes* sont conçues pour errer librement une fois créées, en fournissant un éclairage équivalent à celui d'un sort de *lumière continuelle*. Elles lévitent ça et là, et durent jusqu'à ce qu'on les détruise physiquement, ou jusqu'à ce qu'on dissipe leur magie. Un sort de *dissipation de la magie* arrête simplement la lumière et la lévitation d'un *globe lumineux* ou d'une *lumière dérivante*, pendant 2-5 rounds. Une *coquille anti-magique*, un *souhait mineur* ou un autre sort plus puissant sont requis pour détruire à jamais l'une des formes du globe.

Griffe tordue

Valeur en PX : 100
Valeur en po : 500

Cette sculpture en argent, de la taille d'une paume, ressemble à une griffe de bête noueuse, ses ergots inhabituellement longs étant entremêlés les uns les autres, comme s'ils étaient invertébrés, formant une masse presque sphérique. On peut aisément tordre les griffes, mais elles ne casseront pas.



Une *griffe tordue* est inactive jusqu'à ce qu'elle soit transportée près de la peau de son propriétaire, pendant au moins une journée. Après quoi elle peut être contrôlée par les ordres mentaux de celui qui la porte.

On peut lancer une griffe sur un adversaire, jusqu'à 12 mètres, avec le TAC0 normal du jeteur, et elle ne s'active que si elle touche. Une autre méthode commune consiste à courber la griffe autour de l'extrémité ou du tranchant d'une arme contondante ou tranchante, voire en la perçant sur la pointe d'une arme perforante, et en souhaitant que l'objet fonctionne si l'arme touche.

Une griffe n'inflige aucun dégât, soit d'elle-même, soit en plus de l'arme sur laquelle elle se trouve. Elle fait se contorsionner et se tordre de douleur la victime le round après qu'elle ait touché, sans donner de jet de sauvegarde. Ceci donne une pénalité de +2 à la CA de ladite victime, empêche toute incantation de sorts ou attaque, et fait lâcher tous les objets tenus en main (2 % de chances par niveau ou dé de vie de la victime, de garder en main un objet). La griffe disparaît après une utilisation. Une *griffe tordue* ne peut pas affecter les morts-vivants, bien que sa magie ne soit pas gaspillée si on l'utilise contre de telles créatures.

Une *griffe tordue* l'emportera sur un *anneau d'action libre*, ou une protection magique similaire ; elle a été conçue précisément pour l'emporter sur de tels objets. On peut la rendre inopérante au moyen d'une *coquille antimagique*, jusqu'à ce qu'on la retire de la zone d'effet de la coquille.

Insigne d'action libre

Valeur en PX : 1.000
Valeur en po : 500

Ce petit badge est façonné dans un métal quelconque, et a la forme d'une paire de minuscules ailes, au-dessus de chaînes ouvertes. Porté ou transporté sur la personne, il permet à celle-ci (ou à quelqu'un d'autre qu'elle touche) d'être libérée des sorts et des effets de paralysie, d'immobilisation et de répulsion, des toiles de nature magique ou ordinairement physiques, des chaînes, des liens, et autres choses de ce genre. Cet objet ne rend pas le porteur immunisé contre les pièges énumérés ci-dessus. Il faut que l'*insigne d'action libre* soit activé par la volonté consciente du porteur, et il ne fonctionne qu'une seule fois, puis disparaît une fois activé dans un clignotement de lumière blanche.

Œil de clignement

Valeur en PX : 4.000
Valeur en po : 35.000

Ces objets rares ressemblent à un morceau plat d'os poli, de la taille d'une pièce, façonné en forme d'œil grand ouvert, et plaqué d'argent *nitescent*. Ils sont percés pour être portés en pendentif ou (avec une épingle) comme fibule. Le revers de l'œil est gravé d'un seul mot : un mot de commande, habituellement « Pharéa ».

Un *œil de clignement* protège celui qui le porte contre les tentatives d'*ESP* et de *connaissance des alignements*, en les faisant tout simplement échouer. Il renvoie les attaques de *charme*, de *suggestion* et de *sommeil*, de toute origine, sur celui qui les lance ou les produit. Le porteur de l'œil est immunisé contre de tels effets. Tous les pouvoirs de l'œil énumérés ci-dessus opèrent de façon continue et automatique, même si le porteur est endormi, inconscient ou infirme.

Un œil clignera de façon visible dans le même round où le porteur prononce le mot de commande ; on peut utiliser ce pouvoir jusqu'à trois fois par mois. Il libère un rayon de lumière blanche. Dans le round où le clignement se produit (et seulement celui-ci), il protège alors le porteur de tous les dégâts et effets de n'importe quelle magie. Cette protection inclut la résistance aux sorts, aux effets des objets magiques, ou même aux impacts physiques d'une arme enchantée. Le clignement rend le porteur effectivement immunisé contre tout effet magique pendant un round.

On peut ordonner à un œil de cligner pendant trois rounds consécutifs, en prononçant le mot de commande durant trois rounds successifs. S'il est utilisé de cette façon, l'œil tombe immédiatement en poussière après le troisième round. Même si plus d'une personne le touche, une seule est protégée par lui durant le round du clignement. La priorité est donnée au porteur, par opposition à quelqu'un qui le touche simplement. La protection est aussi octroyée aux êtres vivants, et non aux morts. Dans tous les autres cas, celui qui possède l'œil, ou qui a eu une longue période de contact avec lui, est celui qui est protégé.

Œil de précision

Valeur en PX : 200
Valeur en po : 500

Ce morceau plat d'os humain poli, de la taille d'une pièce, est façonné en forme d'œil grand ouvert. Son revers porte un seul mot gravé, un mot de commande (habituellement « Larth »). S'il est prononcé alors que l'œil touche une arme quelconque, et que l'arme est ensuite jetée (par exemple une épée) ou tirée (par exemple une flèche) sur une cible, elle frappe avec +4 à son jet d'attaque. L'arme, utilisée de cette façon, compte comme une arme magique +4 pour déterminer ce qu'elle peut toucher. Les dégâts sont augmentés d'un bonus de +2.

L'œil disparaît après une utilisation, mais l'arme qu'il enchante continue d'avoir ses deux bonus de combat pendant deux rounds. Bien sûr, une épée jetée peut très bien être utilisée contre son propriétaire originel ! Cet objet ne peut pas fonctionner avec des armes magiques pour augmenter temporairement leurs pouvoirs existant ; les enchantements s'annulent mutuellement, rendant l'arme magique normale pendant 1d4 rounds.

Œil magique

Valeur en PX : 500
Valeur en po : Variable
- taille d'un couvercle de bol/5 charges : 50 po
- taille d'un écu/4 charges : 40 po
- taille d'une demi-soucoupe/3 charges : 30 po
- taille d'une amulette de négoce/2 charges : 20 po
- taille d'une pièce/1 charge : 10 po

Ce morceau circulaire et transparent de cristal poli est entièrement gravé de runes. Lorsque l'on regarde une écriture magique à travers l'*œil magique*, il permet à tous les êtres intelligents d'en comprendre la teneur et le sujet. On peut clairement discerner les mots de commande, les glyphes, et autres choses de ce type, l'œil fonctionnant comme un sort de *lecture de la magie*. À chaque utilisation, l'œil réduit de taille, jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement.

Chaque « face » d'une page compte comme une utilisation, mais il faut que quelqu'un lise les écrits à travers l'œil pour l'activer. La simple imposition de l'œil sur les écrits ne lui absorbe pas de charges par inadvertance. Les inscriptions codées ou sibyllines de nature non magique n'activent pas la magie de l'œil, et n'utilisent donc pas de charges.

Les non-jeteurs de sorts peuvent identifier (mais pas utiliser) les parchemins de sorts à l'aide de cet objet. Les jeteurs de sorts de faible niveau peuvent lancer ou copier infailliblement des sorts normalement hors de portée de leur puissance, en utilisant un œil, et les voleurs qui utilisent un œil pour lire un parchemin n'ont que 15 % de chances de lancer de façon incorrecte un des sorts qui s'y trouve. Les magiciens qui emploient un œil pour étudier un sort qu'ils ne connaissent pas, avec pour



objectif de l'ajouter à leur répertoire permanent (par opposition à sa simple copie pour une étude ultérieure, ou à son incantation sur-le-champ, sans en connaître complètement les spécificités) gagnent un bonus de 15 % à leur « chance d'apprentissage » de ce sort.

Un œil magique ne protège pas le lecteur des malédictions écrites, pas plus qu'il ne pénétrera une *page secrète*. Il révèle cependant l'existence du sort *page secrète*. L'œil effectue tous ses jets de sauvegarde comme du « cristal de roche », mais il gagne un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde, grâce à sa nature magique.

Pierre de protection

Valeur en PX : 100
Valeur en po : 500

Cet objet à utilisation unique est une pierre ronde et blanche, d'environ 2,5 centimètres de diamètre. Quand on l'écrase, son pouvoir s'active, et elle peut ainsi être activée par mégarde lors d'une chute ou d'une attaque. Une *pierre de protection* provoque une aura scintillante et clignotante, qui apparaît autour de la créature qui l'a écrasée. Cette aura dure pendant trois rounds, augmentant la Classe d'Armure de la personne affectée d'un bonus de -6 lors du premier round, -3 lors du second et -1 au troisième round, pendant lequel elle vacille, avant de finir par s'éteindre. Ainsi, un mage CA 6 écrase une *pierre de protection*, et obtient une CA 0 le round suivant. Elle diminue jusqu'à CA 3 à la fin du round suivant, et à CA 5 après cela.

Pique-bouche de tyrannœil

Valeur en PX : variable (1.000)
Valeur en po : variable (2.000)

Bien qu'ils aient des pouvoirs redoutables, les tyrannœils ne peuvent pas accomplir la simple tâche de ramasser un bâton sans aide. Pour pallier leur manque d'appendices ou de membres, les tyrannœils utilisent quelquefois des « pique-bouche » ou « bras-langues », pour manipuler des objets. Ce ne sont rien de plus que des prothèses pour atteindre quelque chose, souvent articulées et métalliques, tenues dans la bouche du tyrannœil. On les manipule avec les lèvres, la langue et les dents (comme un fumeur de pipe humain qui déplace sa pipe dans sa bouche), pour déplacer, déclencher ou porter des objets que le tyrannœil ne préférerait pas porter dans sa bouche pour avoir à les recracher plus tard.

Les pique-bouche peuvent être improvisés à partir de mâts de bois, de tronc d'arbres ou



à la limite, de poteaux, mais les tyrannœils préfèrent utiliser des exemplaires plus sophistiqués, généralement fait de métal, qui peuvent se terminer en pointes (1d6 points de dégâts), en brides pour racler, ou en forme de coupe, en tête de pelle, ou encore avec des bras en forme de pinces (un point de dégât perforant à toute créature saisie). Beaucoup de pique-bouche de tyrannœil ont des extrémités très ramifiées, qui incorporent tous ces appareils de contrôles, et plus encore.

Les pique-bouche se protègent contre les formes d'attaques en fonction du matériau dans lequel ils sont construits. Trancher ou détruire un appendice de saisie, requiert habituellement au moins 12 points de dégâts de la part des personnages.

Les tyrannœils placent de telles prothèses entre leurs dents, et peuvent relâcher en un instant la pression de leurs lèvres et de leur langue ; aussi une attaque qui enfonce un pique-bouche dans la bouche du tyrannœil ne lui cause que 1d6 points de dégâts, tandis qu'il heurte les plaques osseuses intérieures, qui protègent les organes internes de tout tyrannœil.

Pique-bouche magiques : Plusieurs types de pique-bouche magiques ont été signalés. On sait qu'un existe encore dans Montprofont (ses valeurs sont données entre parenthèses ci-dessus), et il est décrit ici : un *croque-bouche*, en acier inoxydable plaqué électrum. Valant environ 20 po pour son contenu de métal, cette hampe de 3 m 60 de long se termine en un arc métallique en forme de râteau, ou de faux, garni de nombreuses dents métalliques, longues et courbes. Cet arc de métal écorche les adversaires pour 1d4 points de dégâts ; si on obtient un 19 ou un 20 pour le TAC0, la prothèse termine son arc en une « morsure », qui permet à la faux dentelée de s'enrouler autour de la victime, lui infligeant 1d12 points de dégâts, et l'immobilisant pendant un round. Ces actions sont purement mécaniques, et fonctionnent pour n'importe quel manipulateur de l'objet.

Des rainures à la base de la prothèse contiennent de minuscules contacts, semblables aux boutons d'un *bâtonnet de puissance altière*. S'ils sont manipulés par la langue ou les dents d'un utilisateur compétent, ces contacts activent le pouvoir de la prothèse (trois fois



par jour maximum) : la *paralysie* pour tout être touché. On a droit à un jet de sauvegarde normal contre la paralysie ; s'il est raté, la paralysie commence 1 à 2 rounds après le coup, et dure pendant 1d4 tours. Cet effet magique s'ajoute aux dégâts physiques des dents.

Un *croque-bouche* lévitera quand il sera relâché par son porteur, pour rester suspendu en l'air, immobile, jusqu'à ce qu'on l'attrape ou le dérange. Quelques-uns de ces objets (10 % ; Valeur 3.000 PX et 6.000 po) absorbent automatiquement l'énergie électrique (comme les *éclairs*), épargnant tous les dégâts à quiconque touche la prothèse.

Le nom de l'inventeur de ce pique-bouche magique s'est perdu dans la nuit des temps ; vraisemblablement, son invention a une utilisation limitée pour les tyrannœils normaux, puisque leur rayon anti-magique inhibe toutes les fonctions magiques de l'objet. Tous les pique-bouche magiques ne peuvent être utilisées que par les semi-tyrannœils qui n'irradient pas un champ anti-magique.

Pointes de flèches de signalisation

Valeur en PX : 25
Valeur en po : 50

Il faut que ces pointes de flèche en pierre, à l'apparence normale, soient façonnées par celui qui les enchante. Ces engins sont communément utilisés comme balise dans les donjons et les labyrinthes. Si l'on place une de ces pointes sur une surface rocheuse, et qu'on prononce un mot de commande (déterminé lors de l'enchantement de l'objet), la pointe de la flèche s'enfonce dans la surface de la pierre. Elle s'y fond, laissant une marque de pointe de flèche clairement visible, pointant dans la direction où elle a été posée.

On peut utiliser ces objets pour pointer dans des directions, ou on peut en placer plusieurs pour former des symboles ou des messages codés sur les plafonds, les sols et les murs en pierre des bâtiments, des réseaux de cavernes, ou des donjons. Les Ménestrels les placent souvent sur des pierres à l'extérieur, pour baliser des pistes ou des sites funéraires.

Un trésor typique contient 2 à 24 de ces flèches.

Sceptre d'emprisonnement

Valeur en PX : 3.000
Valeur en po : 45.000

Ces sceptres en laiton, très anciens et très rares, de 30 centimètres de long, furent fabriqués il y a très longtemps à Nethéril, mais les secrets de leur fabrication sont aujourd'hui oubliés. Ces sceptres n'ont que 3d6 charges quand on les trouve ou les crée. Chaque charge lance une *bulle de force* transparente sur une cible individuelle, à 27 mètres du porteur du sceptre, et dans sa ligne de tir quand le sceptre est activé. On utilise le TAC0 normal du jeteur pour cette attaque, sans ajustements magiques, ou de Dextérité. Si la bulle rate sa cible, elle explose en une lueur et bouffée de fumée inoffensives (qui ne durent que 1 round).

Si elle touche une créature, la bulle ne lui fait aucun dégât, mais s'agrandit pour emprisonner la cible dans une *bulle de force*. L'air et l'humidité peuvent traverser cette bulle (ainsi, on peut utiliser les bulles lancées sous l'eau pour noyer des occupants qui ne sont pas amphibies), mais toutes les attaques portées contre la bulle (de l'intérieur ou de l'extérieur) échoueront, à moins qu'elles ne soient de nature magique à briser un *mur de force* (les sorts de *désintégration*, une *sphère d'annihilation*, ou un *bâtonnet d'annulation*). Cette bulle peut piéger toutes les créatures, y compris les morts-vivants, les mécaniques et les créatures venant d'un autre plan d'existence, bien qu'elle n'emprisonne qu'une cible à la fois.

Un *sceptre d'emprisonnement* ne peut être relié qu'à une bulle à la fois ; en lancer une nouvelle détruira automatiquement celle qui existe à cet instant.

Un sceptre peut déplacer une bulle qu'il a créée, quand on le tient, et qu'on le souhaite. Pour exercer ce contrôle, il faut que la bulle se trouve à 60 mètres maximum du sceptre. La bulle se déplace normalement par lévitation et vol, avec une VD 15, dans la direction indiquée par le manipulateur du sceptre. On peut également ordonner à la bulle de rouler avec une VD 9, bien que cela puisse être très, très énervant pour la créature emprisonnée ! La bulle reste immobile à chaque fois qu'on ne lui accorde pas de concentration. Les bulles peuvent aussi être remuées par les vents violents, les filets et d'autres moyens artificiels, les courants marins, etc. On peut entendre à l'extérieur les bruits (y compris les discours) faits par la créature emprisonnée ; la créature emprisonnée peut lancer des sorts, bien que ceux-ci ne fonctionnent pas hors de la bulle, à moins qu'ils ne soient capables de la détruire dans le même temps.

Les bulles créées par ce sceptre durent pendant 6d20 heures, ou jusqu'à ce que le porteur du sceptre leur ordonne de disparaître. Une bulle qui disparaît ne blesse pas en soi la créature emprisonnée ; celle-ci peut s'en sortir indemne, sauf si elle se noie (comme décrit ci-dessus), ou meurt de faim pendant qu'elle est dans la bulle. Toutefois, si une bulle est détruite dans des situations dangereuses pour son prisonnier, comme tout en haut d'une falaise, ou dans l'estomac d'un ver pourpre, les dégâts normalement infligés par l'environnement s'appliquent.

Sceptre destructeur

Valeur en PX : 4.000
Valeur en po : 45.000

Cet engin rare et ancien est un des legs les plus déplaisants du Nethéril disparu, le royaume des sorciers dont la gloire fut engloutie il y a longtemps par le Grand Désert. La plupart de ces objets prennent la forme d'un bâtonnet métallique de la taille d'une baguette, avec deux pommeaux décorés aux extrémités.

Les sceptres nethérisses sont utilisables par tous les êtres intelligents capables de les tenir, et d'en utiliser les charges ; ils ont typiquement 5d12 charges quand on les trouve. Aujourd'hui, peu de magiciens des Royaumes savent comment les recharger.

Ils sont contrôlés par la volonté silencieuse du porteur. Si deux êtres empoignent un sceptre en même temps, il ne fonctionnera pas du tout, jusqu'à ce qu'un seul le retouche. Apprendre à se servir d'un sceptre prend 1 tour par pouvoir, mais on peut activer en 2 à 5 rounds un pouvoir qu'on vient de voir fonctionner.

- Un *sceptre destructeur* peut absorber les attaques de chaleur, et les éclairs naturels ou magiques, sans aucun dégât pour le porteur (pas de charge utilisée).
- Un *sceptre destructeur* peut automatiquement dévier le souffle des explosions loin du porteur. Ceci empêche le porteur d'être renversé ou déplacé d'une autre manière par le souffle, mais ne le protège pas contre les projectiles et les débris (pas de charge utilisée).

  Les pouvoirs ci-dessus, utilisés conjointement, permettent au porteur de ne subir que des dégâts de flammes d'une *boule de feu*, en absorbant à la fois les effets du souffle et de la chaleur. Les dégâts causés par une *boule de feu* sont de cette façon réduits de moitié, avant même d'effectuer un jet de sauvegarde.
- Le sceptre peut étourdir les adversaires au toucher, sur un jet d'attaque réussi. Cette attaque assène 1d4 points de dégâts à la victime, et l'étourdit (comme avec le sort *mot de pouvoir, étourdissement*) pendant 2 à 5 rounds (sauvegarde contre les sorts à -4 pour en éviter l'effet). On ne peut le faire qu'une seule fois par round (coût : 1 charge).



- Une fois par round, le sceptre peut souffler des adversaires, grâce à une onde de choc silencieuse. Il s'agit d'un cône qui s'étend sur 9 mètres de long, et 6 mètres de large à son extrémité la plus éloignée. Les créatures à l'intérieur de la zone d'effet conique subissent 2d6 points de dégâts (pas de sauvegarde), et il faut qu'elles réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou soient renversées. Si c'est le cas, l'incantation de la cible est ruinée, et il faut que les objets fragiles portés ou tenus réussissent un jet de sauvegarde contre les Chutes (coût : 2 charges).
- Une fois par jour, le sceptre peut asséner un coup violent à un adversaire quelconque. Cela absorbe 4 charges à l'objet, et ne peut se produire que lorsque le sceptre touche un adversaire. Après un jet d'attaque réussi, le manipulateur du sceptre peut décider de renoncer aux 1d4 points de dégâts et à l'étourdissement, et asséner un coup violent à la place, pour 5d6 points de dégâts. Les cibles ont droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts pour réduire les dégâts de moitié. Les golems sont totalement détruits par un coup violent réussi ; utiliser un coup violent contre un golem absorbe 1d4 charges supplémentaires à l'objet. Le *sceptre destructeur* nethérisse est réputé être le prédécesseur du plus commun *bâtonnet de châtiment*.

Style de scribe

Valeur en PX : 100
Valeur en po : 25

Cette baguette de pierre noire s'anime toute seule quand on le lui ordonne, et est capable d'écrire trois mots en thorass. Il faut que celui qui l'active prononce un mot de commande (un mot typique : « Kathlas ») marqué dessus, tout en touchant le style. Les trois prochains mots prononcés par cette personne seront gravés clairement et profondément sur toute surface non magique et non vivante, choisie mentalement par la personne en question, et située sur le même plan.

Si la personne qui active le style ne choisit aucune surface, la MD doit choisir au hasard une surface rocheuse dans les parages. Si on déplace le style (en le transportant physiquement) entre les mots, on peut lui faire effectuer son travail sur deux ou trois surfaces, au lieu d'une. En écrivant le troisième mot, le style disparaît à jamais. Notez que le style ne peut faire la distinction entre ce que dit l'utilisateur, et ce qu'il souhaite écrire ; mais cette personne peut choisir d'altérer l'orthographe.

Si la personne qui active le style ne prononce pas trois mots avant d'abandonner l'objet, ce dernier conserve une partie de son pouvoir magique. S'il est touché par quelqu'un d'autre, qui prononce son mot de commande, il écrit les prochains mots de cette personne, mais il n'écrira pas plus de mots qu'il lui en reste (le deuxième utilisateur du style ne peut voir qu'un mot s'écrire avant que l'objet ne disparaisse).

Si aucune personne ne prononce le mot de commande, et que l'utilisateur originel ne prononce plus jamais un mot sur le même plan que celui du style, le style planera audessus de l'emplacement de son dernier écrit, jusqu'à ce qu'on le déplace physiquement ailleurs. Le *style de scribe* est souvent utilisé par des aventuriers, pour laisser des messages à d'autres, sur les murs des donjons.

Vin d'éternité

Valeur en PX : (1.500)
Valeur en PO : 10.000/quart de flasque

Ce breuvage extrêmement rare et fétide fut fabriqué par une cabale de mages illithids renégats il y a très longtemps. Ils sont aujourd'hui tous morts ; on pense que les secrets pour enchanter ce breuvage sont morts avec eux.

Ce vin a un goût fruité, comme des cerises fermentées. Même si la plus petite goutte de ce vin délicat et rouge foncé, passe par les lèvres d'une créature vivante (ou est versée sur une blessure, de sorte qu'elle se mélange au sang), cette dernière s'endort instantanément.

Sept jours après avoir imbibé le vin, la victime a droit à un jet de sauvegarde spécial. Si elle le réussit, elle se réveille, et est immunisée à jamais contre les effets du *vin d'éternité*. Si elle le rate, elle en a droit à un autre une année plus tard (à la minute près !). Si ce jet est raté, il faut qu'une autre année se passe, etc. Ce cycle peut théoriquement continuer pendant très, très longtemps.

Le jet de sauvegarde est particulier, et calculé comme suit : ajoutez les scores de Force, Constitution, Intelligence et Sagesse. Lancez un jet de pourcentage ; si le résultat est inférieur ou égal à ce total de caractéristiques, le dormeur se réveille.

Il n'y a aucune façon, inférieure à un *souhait mineur*, d'interrompre prématurément ce somme. Le dormeur ne vieillit pas, n'a pas besoin de nourriture, d'eau ou d'air ; bien que sa respiration (et ses ronflements !) continuent. Ses cheveux continuent de pousser, mais pas ses ongles, et la plupart des autres activités physiques semblent s'arrêter (sauf la guérison). Certains dormeurs sont même connus pour avoir régénéré des membres perdus, et autres choses de ce genre, sans l'utilisation d'un sort : une chose qui est normalement au-delà des propriétés d'un simple repos !

On pense que ce millésime est la cause de nombreux chevaliers endormis dans des tombeaux, de par les Royaumes. On prétend que les illithids ont essayé de l'administrer à beaucoup de leurs ennemis (et qu'après un temps, ils vendirent le millésime aux humains, pour qu'ils l'utilisent contre leurs rivaux) ; puis ceux qui ne pouvaient pas les réveiller, finirent par les laisser reposer.

On sait que les flagelleurs mentaux, les tyrannœils et les drows sont immunisés contre les agents soporifiques de ce vin magique, comme le sont tous les morts-vivants. Pour les drows, il ne fonctionne que comme un agent toxique ; pour les flagelleurs mentaux et les tyrannœils, il fonctionne comme un puissant breuvage régénérateur, rendant 1d12 points de vie par coupe.

Notez que la valeur en PX est donnée entre parenthèses ; pour les gagner, un PJ devra trouver ou redécouvrir la méthode de distillation de ce breuvage, et c'est une chose fort peu probable. Il n'existe aucune instruction écrite sur sa fabrication, et, selon Elminster, de nombreux mages puissants ont cherché longtemps, et avec difficulté, dans toutes les bibliothèques des Royaumes, une mention ou un indice quelconques sur ce procédé.





Ce chapitre détaille quelques sorts des Royaumes, qui peuvent être rares ou nouveaux tant pour les MD que pour les joueurs, et que l'on peut rencontrer au cours d'une partie dans Montprofont. Quelques uns de ces sorts ont déjà été cités ailleurs auparavant, mais nous redonnons ici toute la magie qui n'est pas notée dans les livres de règles AD&D 2ème Édition, ou dans les modules, pour les MD qui ont manqué leur publication initiale.

Sorts de magicien

Sort du deuxième niveau

Lame tourbillonnante (Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée une lame de force argentée, translucide et chatoyante, équivalente à une épée longue quant à sa dimension et ses dégâts. Elle gravite autour d'une des mains du jeteur, et frappe une fois par round, comme une arme magique (+1 pour les jets d'attaques et de dégâts).

Cette lame ne pèse rien, et passe à travers les choses métalliques comme si elles n'existaient pas, sans les affecter.

On décompte les armures de métal lorsqu'on détermine la Classe d'Armure contre les attaques de la lame ; par exemple, les cibles reçoivent les bonus magiques et de Dextérité, mais pas ceux d'un bouclier métallique, ni d'une protection de mailles. Ceux qui portent une armure de cuir ont une classe d'armure de base de 8, le cuir clouté comptant aussi comme une CA de 8 contre les attaques de la lame ; les créatures à la peau naturellement épaisse, ou avec un « blindage » naturel, possèdent leur classe d'armure habituelle !

Une *lame tourbillonnante* traverse également le corps de son jeteur sans dégâts : le jeteur n'est jamais mis en péril par sa propre lame. La lame ne peut pas se briser, mais est instantanément détruite au contact d'un sort *mur de force, coquille anti-magique* ou *dissipation de la magie*.

Une *lame tourbillonnante* émet un bruit continu, aigu et perçant (des vibrations de force magique ne pouvant être magiquement étouffées), et par conséquent ne peut être utilisé avec une quelconque mesure de discrétion. Notez que le joueur peut tenir ou porter des armes normales, ou d'autres objets inorganiques, dans la main qui manie la *lame tourbillonnante*, sans en gêner le fonctionnement, à moins que les objets portés soient si grands qu'ils obstruent la vue que le jeteur a de ses ennemis, ou si lourds (5 kg ou plus) qu'ils gênent ou ralentissent significativement le mouvement du bras. Cette arme magique dure pour la durée indiquée, ou jusqu'à ce que le jeteur se concentre pour lancer un autre sort, sur quoi elle disparaît. Brandir et utiliser activement une arme interrompt ce sort, et annule prématurément ses effets.

Sort du troisième niveau

Silence suspendu de Khelben (Altération)

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : Sphère de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort, conçu par le célèbre archimage Khelben « Bâton Noir » Arunsun d'Eauprofonde, fait naître un champ magique de silence, sur tout objet non vivant d'une taille inférieure à celle du jeteur (par exemple une pierre, un vase, une arme ou le cadavre d'un être plus petit que le magicien). Une fois lancé, le sort est



inactif jusqu'à ce que le mot de commande soit prononcé. Le champ du sort peut être détecté par une faible aura, jusqu'à ce que le sort soit déclenché, et il peut être dissipé avec *dissipation de la magie*.

Quand on touche l'objet focal, et qu'on prononce un mot de commande ou d'activation (choisi et prononcé durant l'incantation), le sort prend effet, s'étendant en un champ sphérique de 6 mètres de rayon, centré au milieu de l'objet focal. À l'intérieur de ce champ règne un silence magique absolu pendant six rounds. Le champ se déplace avec l'objet (par exemple, une pierre jetée), et ses effets ne peuvent être évités que par les créatures qui utilisent *dissipation de la magie* (pour mettre un terme aux effets du sort), ou *vocalise*.

Les éléments matériels pour ce sort sont une plume et une poignée de poussière, lesquelles doivent être tenues dans le creux de la main du jeteur, pendant que son autre main touche l'objet focal. Ce dernier n'est en aucune façon endommagé ou altéré par le sort.

Sort du cinquième niveau

Main protectrice d'Halaster (Évocation)

Portée : 3 mètres
Éléments : V, S
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée une main gauche de force, magique et transparente, de 1 m 50 de haut, qui apparaît à moins de trois mètres du jeteur, et se déplace avec lui. La main est silencieuse, incorporelle quand elle rencontre une matière non vivante et non magique, et peut ainsi traverser des chambranles, des projectiles, etc. sans dégât. Elle dure sans concentration pendant que le jeteur fait autre chose, y compris lancer des sorts.

La main n'agit que lorsqu'une attaque magique, comme un *projectile magique*, ou un *éclair*, est dirigée contre le jeteur, ou quand une créature hostile charge ce dernier. Le sort est conçu pour arrêter toute magie venant directement sur le jeteur ; il peut intercepter les *projectiles magiques*, et les *éclairs*, mais des sorts à effet large, tels *chaîne d'éclairs* ou *boule de feu*, ne sont pas arrêtés par la main.

Si une quelconque créature, qui porte des armes ou des objets magiques, tente d'approcher le jeteur de la main, celle-ci s'interpose. Conçue pour bloquer la magie, ceux qui ont un objet magique sont arrêtés par la main, comme s'il y avait une barrière solide. Les armes magiques endommagent la main, causant un point de dégât pour chaque bonus de combat de l'arme ; par exemple, une *dague* +2 cause 2 points de dégâts à la main. Les PJ ou les monstres sans armes, objets ou armures magiques, peuvent librement traverser la main.

La main est rapide comme l'éclair, et peut protéger contre plusieurs attaques magiques, ou une créature, dans un round. Elle tente d'intercepter toutes ces attaques, encaissant elle-même les dégâts. La main a une CA 0, et les mêmes points de vie que le jeteur en pleine santé. Elle bénéficie aussi de ses jets de sauvegarde contre n'importe quelle attaque.

Le jeteur doit faire un test de Dextérité pour voir si la main réussit à intercepter une attaque. S'il le réussit, la main encaisse tous les dégâts magiques infligés (si la main est détruite, les dégâts supplémentaires qu'elle n'a pas arrêtés affectent le jeteur). Les sorts et les effets d'objets de *dissipation de la magie*, de négation et d'annulation, détruisent aussitôt la main. Une fois qu'on a créé une *main protectrice*, on ne peut y mettre un terme, par la volonté du jeteur ou de quiconque d'autre, avant que sa durée n'ait expiré ; pour la retirer, il faut utiliser une *dissipation de la magie*.

La main n'arrête pas les projectiles normaux, ou tout autre objet non magique lancé, qui ne sont pas reliés à un être vivant, pas plus qu'elle n'est endommagée par eux. Les créatures qui chargent ne peuvent endommager une main qu'en la tailladant, à moins qu'elles utilisent une arme enchantée (laquelle infligera à la main des dégâts égaux à ses bonus magiques).

Sort du sixième niveau

Transformation d'énergie (Altération)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 4 rounds
Zone d'effet : Sphère de 12 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort complexe crée un champ magique permanent et indécelable. Il absorbe les décharges magiques, comme les effets de sorts, et les fonctions d'objets, et les utilise pour alimenter (c'est-à-dire allonger la durée) une protection ou un sort magique existant, auquel la *transformation d'énergie* est liée. Il faut lors de l'incantation de la *transformation d'énergie*, que l'on mentionne la magie existante que l'on alimente, et il faut également que l'on souligne les limites souhaitées de la zone d'absorption, limites comprises dans la « zone d'effet » donnée ci-dessus. Le champ du sort n'affecte aucun objet ni arme magiques, à moins qu'ils utilisent un effet semblable à celui d'un sort quand ils entrent en contact avec le champ ; dans ces cas, le champ de *transformation d'énergie* absorbe l'effet du sort, mais n'a pas d'effet supplémentaire sur l'arme ou l'objet.

Le champ absorbe les sorts qui passent par sa zone d'effet, et tous ceux qui entrent en contact avec lui, à l'exception des sorts d'Abjuration et de Conjuration/Convocation. Tous les effets magiques externes sur les armes et les objets seront légèrement gênés par le champ ; par exemple, des armes luisantes, ou un sort de *lumière continuelle* jeté sur une torche, réduiront et vacilleront de façon visible en traversant un champ de *transformation d'énergie*.

Si quelqu'un essaie d'utiliser *passe-murailles*, *téléportation*, *porte dimensionnelle*, ou tout autre sort similaire dans Montprofont, il rencontrera d'interminables champs de *transformation d'énergie* qui se chevauchent. Le jeteur se téléporte ou se déplace simplement légèrement vers son but, et le sort disparaît au contact d'un champ de *transformation d'énergie*. De nombreux sorts de *transformation d'énergie* d'Halaster boivent silencieusement l'énergie du sort, l'utilisant pour étendre le champ magique qui recouvre les passages de Montprofont, et empêche le fonctionnement de toutes les magies de téléportation et de scrutation. Il se peut que d'autres usages incluent un champ autour d'une icône, utilisant l'énergie du sort pour recharger un objet magique dans l'icône elle-même. Seul un sort de *disjonction de Mordenkainen*, de *souhait mineur*, ou de *souhait*, pourra détruire un seul champ de ce type ; une *dissipation de la magie* sera absorbée par ce dernier, sans avoir eu d'effet.

Les éléments matériels de ce sort ne comprennent pas moins de trois objets magiques « permanents » (qui sont consommés durant l'incantation), trois gouttes de sang du jeteur, l'œil de n'importe quelle créature vivante, et un diamant valant au moins 5.000 po, réduit en poudre.

Il y a 20 % de chances que n'importe quel couloir de Montprofont possède un champ de *transformation d'énergie*, quelque part dans sa longueur. Les MD peuvent aisément concevoir des pièges qui peuvent être alimentés par ces champs, comme un couloir avec un sol sous l'effet du sort *glisse*, afin d'affecter tous ceux qui le traverse.



Sort du septième niveau

Malédiction de l'oubli
(Enchantement/Charme) Réversible

Portée : Toucher
Éléments : V, S
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : Une créature
Jet de sauvegarde : Aucun

Par le truchement de ce sort, un magicien lance une malédiction spéciale à un autre magicien, détruisant sa capacité à comprendre certains sorts. Les sorts perdus ne peuvent plus être mémorisés, ni même jetés à partir d'un parchemin ; l'esprit de la victime de cette malédiction ne peut simplement plus les comprendre ni les faire agir.

Les sorts qu'une victime connaît sont perdus au hasard, à commencer par ceux qui sont actuellement mémorisés. On perd un sort instantanément, et ensuite un supplémentaire tous les dix jours, jusqu'à ce que la victime perde pour toujours toute capacité d'incantation de sorts. Une *délivrance de la malédiction* n'affectera pas cette malédiction particulière ; une *guérison*, un *souhait mineur* ou un sort plus puissant sont nécessaires.

L'inverse de ce sort, *souvenir*, renverse les effets d'une *malédiction de l'oubli*, ou d'un sort d'*oubli*. Notez qu'il est nécessaire de réussir un jet « pour toucher » pour conférer l'une ou l'autre des versions de ce sort à un être non consentant.

Boire une potion non diluée d'*eau pure* (ce n'est pas la méthode habituelle d'utilisation, d'où le fait que ce remède soit connu de peu) arrêtera, mais n'inversera pas, les effets d'une *malédiction de l'oubli*.

Sort du huitième niveau

Symbole (Conjuration/Convocation)

Portée : Toucher
Éléments : V, S, M
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Spécial

Un sort *symbole* crée des runes magiques qui affectent les créatures passant dessus, les touchant, les lisant, ou passant à travers un portail sur lequel le *symbole* est inscrit.



Lorsqu'il jette le sort, le magicien inscrit le *symbole* sur n'importe quelle surface désirée. Plusieurs *symboles* sont connus dans les Royaumes, en plus de ceux donnés dans le *Manuel des Joueurs ;* en voici un :

Perte de sorts : Tout prêtre, magicien, ou autre créature qui utilise des sorts mémorisés, peut être affecté par cette rune. Elle fait oublier instantanément un sort mémorisé (si plusieurs sorts sont mémorisés à ce moment, déterminez aléatoirement celui qui est affecté), son énergie à jamais disparue et gâchée. Les parchemins et les pouvoirs naturels similaires à des sorts ne sont pas affectés.

Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour échapper aux effets de ce symbole, excepté dans le cas où un jeteur de sorts lance réellement un sort alors que la rune est activée. Dans ce cas, le jeteur a droit à un jet de sauvegarde contre les Sorts ; s'il le réussit, le sort agit normalement. Si la sauvegarde échoue, le sort est interrompu par la rune, et perdu, gâché sans avoir produit un quelconque effet.

S'il le souhaite, le jeteur peut, une fois inscrit, rendre ce *symbole* invisible. S'il est laissé visible, on ne peut le lire sans l'activer. Le jeteur ignore habituellement la présence de ses propres *symboles ;* sinon, le jeteur peut choisir d'attribuer un mot de passe au *symbole*, permettant un passage sans risque du sceau magique pour ceux qui prononcent ce mot de passe. L'élément matériel pour cette forme de sort est la même que pour toutes les autres : les restes réduits en poudre d'une opale noire et d'un diamant, d'une valeur totale d'au moins 5.000 po pour chaque gemme.

Sort du neuvième niveau

Sommeil interminable de Phézult
(Altération) Réversible

Portée : 3 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 3 rounds
Zone d'effet : Toutes les créatures vivantes à portée
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort crée un champ de stase sphérique, autour du point focal choisi. Il s'étend de 6 mètres de rayon par round, jusqu'à un volume maximum de 3 mètres de rayon par niveau du jeteur. Seule une *coquille anti-magique*, une *sphère prismatique* ou un *mur de force* clos, sphérique ou cubique, bloqueront les effets du champ de stase.

Il faut que toutes les créatures vivantes non protégées qui se trouvent à l'intérieur du champ (sauf le jeteur du sort) se protègent contre les Sorts, ou soient aussitôt « gelées », placées en animation suspendue. Les créatures possédant 4 à 7 dés de vie, ou niveaux, de moins que le jeteur se protègent avec une pénalité de -1 ; les créatures inférieures se protègent avec une pénalité supplémentaire de -1 par dé de vie, ou niveau, inférieur à 7 au dessous de ceux du jeteur. Il faut que les créatures qui pénètrent dans le champ après qu'il a atteint sa taille maximale (même des siècles après l'incantation du sort) effectuent aussi ce jet de sauvegarde (avec un bonus de +3 aux ajustements ci-dessus) chaque fois qu'elles entrent dans le champ, pour éviter de tomber en stase.



L'incantation de ce sort nécessite neuf gouttes de sang, ou plus, du jeteur, tracées en cercle continu sur une surface stable (habituellement de la pierre), pour devenir le point focal du sort (le centre du champ de stase). Le cercle ne peut pas être plus grand que la longueur de la main ouverte du jeteur, du poignet au bout des doigts. On place dans le cercle au moins six gemmes quelconques, d'une valeur de 500 po chacune. Quatre de ces gemmes sont consommées durant l'incantation, pour faire naître le champ. Le reste alimente le champ de stase, diminuant peu à peu à mesure que le temps passe (produisant environ un an de stase pour 10 po de valeur). La stase prend fin quand il n'y a plus de pierres précieuses, mais on peut rajouter dans le cercle, n'importe quand, n'importe quelle quantité de gemmes pouvant y entrer, pour allonger l'existence du champ.

Le champ n'existera pas s'il n'y a pas suffisamment de pierres précieuses dans le cercle durant l'incantation, et il peut être instantanément brisé par la rupture du cercle, ou par le prélèvement physique de n'importe quelle gemme (sauf si elle est consommée par le champ lui-même).

En animation suspendue, les créatures ne vieillissent pas, ni ne meurent de causes physiques naturelles. Les créatures en stase peuvent être tuées par des causes externes, comme l'écrasement, l'enterrement, la noyade, ou une attaque physique (par exemple, dans le cas d'un effondrement), mais cela n'entraîne qu'un retour à la vitesse de décomposition normale des créatures, pas nécessairement la destruction du champ.

Ceux qui sont en stase ne répondent à aucune tentative faite pour contacter leur esprit ; et les tentatives de ce genre entraînent un sommeil-stase temporaire pour ceux qui essaient d'établir le contact, même s'ils sont très éloignés du champ. Cette stase temporaire dure 2 à 8 rounds par tentative.

Les créatures qui sont enlevées physiquement d'un champ se réveilleront au bout de 2 à 8 rounds, sans conséquences fâcheuses. Les gifles et autres moyens physiques n'accéléreront pas ce réveil, mais une *dissipation de la magie* entraînera une récupération vive et instantanée. Un être enlevé d'une stase, puis remis dans le champ avant qu'il se réveille, retombera en stase sans vieillir, et sans effets secondaires.

On peut libérer instantanément des créatures d'une stase sans dégâts, et sans en libérer d'autres présentes dans le même champ, en lançant sur elles un *réajustement temporel*.

On peut mettre fin de façon inoffensive à un champ en lançant le *réveil de Phézult*, l'inverse de ce sort, sur le point focal du sort. Un réveil exige comme élément matériel sept gouttes d'eau pure ou bénite. Le champ rétrécit jusqu'à disparaître, à la même vitesse à laquelle il avait grandi, libérant aussitôt les créatures, à mesure qu'il s'éloigne de leurs places. Aucune pierre précieuse n'est alors consommée au point focal du sort.

Sorts de prêtre

Sort du deuxième niveau

Faveur de Tymora (Abjuration)

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Éléments : V, S
Durée : Spécial
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 personne ou mammifère
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort (également connu sous le nom de « Sourire de Tymora ») confère une protection à une seule créature vivante, qu'on ne peut arrêter par une *dissipation de la magie*, ni aucun



autre effet magique. Il dure jusqu'à la mort du bénéficiaire, ou jusqu'à ce que son pouvoir s'épuise à force d'utilisation.

La faveur de Tymora donne au bénéficiaire un bonus de +4 à son premier jet de sauvegarde effectué après avoir été touché par le prêtre (même si la sauvegarde se passe dans le même round que le toucher), +3 à son jet de sauvegarde ultérieur, +2 pour le suivant, puis encore +1 pour le prochain. Après l'utilisation des quatre jets de sauvegarde améliorés, la magie est épuisée.

Tymora ne permet pas qu'on accorde sa faveur à la même créature plus d'une fois dans la même journée (période de 24 heures), à moins qu'il ne s'agisse de circonstances exceptionnelles (comme un personnage qui prend fait et cause pour Tymora au milieu d'un combat) ; toute tentative de lancer la *faveur de Tymora* plus d'une fois dans la journée sur quelqu'un qui n'est pas de ses fidèles, échoue automatiquement. Les fidèles de Tymora sont mal considérés s'ils requièrent une faveur plus de deux fois toute les « chevauchées » (période de 10 jours) ; compter directement sur la Déesse revient à ne pas faire confiance à sa chance. Ceci comprend les prêtres de Tymora, qui peuvent avoir à se repentir pour toute utilisation de ce sort sur eux-mêmes, excédant cette fréquence de « une fois tous les dix jours ».

Sorts du troisième niveau

Fouet de Shar (Évocation)

Sphère : Nécromancie
Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Projection de force flexible de 1 m 50 de long
Jet de sauvegarde : Spécial

Ce sort fait apparaître un rayon de force, noir et vacillant, de 2,5 centimètres d'épaisseur, et entouré par un halo pourpre. Il est manié par le jeteur, qu'il ne peut blesser en aucune circonstance. Si le jeteur réussit à toucher avec le fouet en combat, la victime subit 2d4 points de dégâts. Les morts-vivants sont affectés comme par un vade retro de prêtre possédant 3 niveaux de plus que le jeteur du fouet.

Il faut que les créatures vivantes frappées par un fouet de Shar réussissent un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou soient incapables d'attaquer le round suivant, se tordant de douleur, incapables de contrôler leurs actes (pas de pénalité à la Classe D'armure, mais il faut effectuer des Tests de Dextérité pour éviter de lâcher tous les objets tenus et maniés). Le fouet semble avoir un effet qui diminue : des coups lors de rounds successifs entraînent un bonus de +1 au deuxième jet de sauvegarde, +2 au troisième, etc. Un *fouet de Shar* n'a aucun effet sur les objets non vivants, même les plus fragiles, et on ne peut pas l'utiliser pour attacher, serrer ou étreindre.

Les éléments matériels de ce sort sont rois morceaux d'obsidienne ou de verre noir, aux côtés tranchants, et un long poil noir, venant de n'importe quelle créature mauvaise. Son utilisation n'est pas un acte bon, et jusqu'à maintenant, on n'a signalé aucun prêtre extérieur au culte de Shar utilisant ce fouet. Elminster craint que les prêtres de Cyric, Loviatar, Talona et des Trois Morts puissent l'utiliser s'ils accèdent à la bonne formulation de leur prière, et le demandent à leurs divinités.

Lueur féerique continuelle (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 120 mètres
Éléments : V, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 2,25 m2/niveau, à l'intérieur d'un rayon de 21 mètres
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à un prêtre de recouvrir une zone d'une lumière pâle et brillante. Cette lueur peut être de n'importe quelle couleur désirée par le jeteur ; ambrée, verte, rouge et brune, semblent les plus populaires, dans cet ordre, quoi que des clercs bricoleurs emploient parfois du bleu blanc, ou des teintes d'auras spécifiques, pour simuler des auras magiques.

La zone peut être de n'importe quelle taille, jusqu'aux limites imposées au prêtre, mais il faut qu'elle soit continue : une rangée d'éclats de lumière de la taille d'une pièce de monnaie nécessite une rangée de sorts, tandis qu'on peut créer un ruban ou un cercle de lumière, dans la même zone, avec un seul sort.

Quand ils entrent en contact avec la zone éclairée, tous les objets, et toutes les personnes sont soulignées par une lumière un peu plus intense que celle qui les entoure. Les créatures invisibles sont également entourées d'un nimbe, et révélées si elles entrent en contact avec la *lumière féerique continuelle,* mais les créatures incorporelles, éthérées ou gazeuses ne sont pas affectées. Les morts-vivants, quel que soit leur déguisement, possèdent une aura de noirceur (ceci ne s'applique pas aux êtres mauvais venant d'autres plans, et que les prêtres peuvent repousser, seulement aux « vrais » morts-vivants).

Tous les êtres et les objets qui possèdent de la magie, ou sont sous l'influence de magie qui leur a été lancée, et ne fait pas partie de l'essence de leur nature, irradient une aura supplémentaire, blanche et tremblotante. Cette aura n'est pas évidente pour les êtres qui n'ont que des sorts mémorisés. L'aura blanche se concentre autour des objets magiques qu'ils portent (par exemple une épée, ou une potion). Tout l'être d'une personne métamorphosée brille, comme l'ensemble d'une quelconque illusion. L'incantation de sorts ou l'activation d'objets magiques, en contact avec la lueur d'une *lumière féerique continuelle,* est accompagnée de minuscules grains de lumière blanche, qui clignotent. Notez que les effets de cette aura sont cumulatifs : un mort-vivant doté de capacités similaires à des sorts, ou déguisé par une illusion, possédera une aura noire, entourée d'une autre, blanche et tremblotante. La magie qui anime certains morts-vivants fait partie de leur nature fondamentale, et ne fera donc pas apparaître d'aura blanche, à moins qu'ils ne portent également quelque objet magique ou enchantement spécial.

La lueur ne blesse pas les morts-vivants, ni les créatures qui habitent dans les ténèbres, et elle ne s'approche jamais de l'intensité de la lumière du soleil, mais les créatures qui possèdent une vision normale peuvent attaquer et opérer comme si elles se trouvaient sous une lumière ordinaire. Cette lueur n'altère pas et n'endommage pas, de quelque façon que ce soit, les objets ou les créatures qui se trouvent dans sa zone d'effet. Le fait de déplacer des objets ou des créatures, conserve un contour brillant pendant 1 round après leur départ de la zone éclairée.

La *lueur féerique continuelle* opère indépendamment de la lumière et des ténèbres magiques, fonctionnant comme si elles n'avaient jamais existé. Les lumières blanches et tremblotantes des contours magiques sont difficiles à voir à l'intérieur des zones de lumière éclatante, et les contours des personnes et des objets ressemblent à un léger flou autour des coins repérés de la forme qui est soulignée.

Ce sort est le plus souvent utilisé pour illuminer les temples ou les lieux de culte provisoires. Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de phosphorescence, une goutte d'eau, une pincée de cendres et une pincée de poudre d'os.



Montprofont est un endroit beaucoup trop grand pour que nous puissions le détailler complètement ici ; et ce n'était pas notre objectif. Les nombreuses zones vierges sur les cartes du donjon ont été laissées ainsi volontairement, pour laisser à chaque MD suffisamment de place pour ajouter des rencontres et des idées secondaires, afin que Montprofont s'adapte à sa propre campagne.

La place permet également au MD d'ajouter plus de choses puissantes aux niveaux déjà explorés, pour tester les PJ qui les traversent ; ne laissez jamais les PJ croire qu'ils sont devenus trop puissants pour que ce niveau puisse désormais être d'un quelconque intérêt !

Ce chapitre explore des techniques que nous vous suggérons pour « faire grandir » Montprofont autour de joueurs actifs, au sein d'une campagne ; ce qui est vital si la campagne est centrée sur l'environnement du donjon, explorant rarement la surface. On peut trouver au chapitre **Rumeurs** d'autres idées pour ajouter des rencontres et des endroits à Montprofont.

Les vieux ennemis toujours là

L'un des plus grands attraits de toute saga héroïque (qu'il s'agisse de littérature, bande dessinée, film, télévision ou, bien sûr, de campagne de jeu de rôle) est le « méchant favori » : une némesis pittoresque, dont on se souvient bien, que les PJ rencontrent sans cesse. La seule chose qui est mieux qu'un méchant favori et fréquent, c'est plusieurs méchants de ce type !

Montprofont propose au MD divers méchants à développer, en fonction des goûts des joueurs, et de la direction que prend la campagne. Plusieurs de ces méchants sont des « groupes puissants », plutôt que des individus seuls, et feront de bons ennemis récidivistes.

Il y a les adorateurs empotés de Gulkulath, et la sinistre Guilde des Voleurs, qui tire leurs ficelles. Il y a les drows, et leurs agents humains de la surface, qui essaient d'établir une base permanente à Eauprofonde, et tentent de commencer des opérations de contrebande et de trafic d'esclaves avec la surface. Il y a les bandes locales d'orques et de gobelours, qui luttent pour conserver un pied-à-terre dans Montprofont.

Il y a toujours les groupes d'aventuriers rivaux, qui font concurrence aux PJ pour les mêmes richesses, et le même « territoire ». Il y a les proscrits et les exclus, qui vivent à Port-aux-Crânes, commerçant avec les drows (et pire) ; ces gens sont violemment hostiles envers quiconque peut souffler mot de leur existence aux Seigneurs d'Eauprofonde, ou aux autres organisations de la surface (comme les Ménestrels, les Écharpes Rouges, ou Force Grise).

Les sharns, une race mystérieuse d'êtres qui habitent déjà Montprofont, sont des adversaires plutôt uniques, qui souhaitent dominer les souterrains, sans attirer l'attention. Gagner une telle réputation publique et permanente ne sert qu'à s'attirer les foudres d'Halaster, de n'importe quelle force organisée de Port-aux-Crânes, ou des raids de la part des Seigneurs d'Eauprofonde, et d'autres puissances de la surface (Force Grise, des aventuriers engagés, des bandes de Ménestrels, ou les Écharpes Rouges).

Enfin, il y a les apprentis d'Halaster, excentriques ou franchement dérangés, tous maîtres, de leur propre façon, dans l'Art de la magie. Il n'y a pas assez de place ici pour explorer convenablement les sorts et objets pervertis de façon unique par chacun d'eux, et c'est donc au MD de le faire. Si des idées de sorts doivent être expérimentées avant de les lâcher dans les Royaumes, qui ne se doutent de rien, ou si un MD trouve de la magie intéressante dans un article de DRAGON Magazine, ou toute autre source, les apprentis d'Halaster offrent une bonne justification pour les lâcher sur les PJ, durant une partie, dans les profondeurs de Montprofont. Le chapitre **PNJ de Montprofont** donne une bonne présentation des trois apprentis majeurs d'Halaster qui sont encore en vie. Chacun possède plusieurs bases réparties entre les Niveaux Quatre et Sept du donjon.

Les objectifs des personnages-joueurs

Certains PJ aiment explorer tout (et pire encore, tout cartographier) ! Le MD n'aura pas assez de jours pour les amener dans tous les coins et recoins de Montprofont ; sans parler des royaumes tout entiers qui se trouvent sous terre, dans les vastes et labyrinthiques Royaumes du Dessous.

Parfois, cependant, les PJ sont suffisamment sages pour avoir en tête des buts précis : des missions pour une expédition ou deux, comme « raser les exploitations de champignons », ou « bouter les flagelleurs mentaux hors de Port-aux-Crânes », ou encore « - piller et détruire chacune des réserves souterraines de Hlethvagi, et couper définitivement ses voies de ravitaillement ». Encouragez les joueurs à suivre de telles idées ; il en résultera de grandes séances de jeu, dont les joueurs et le MD pourront voir les conséquences, dans le décor vieux, et apparemment sans fin, de Montprofont.

Des buts plus difficiles comprennent le fait d'établir une forteresse ou une cachette dans Montprofont, ou d'essayer d'en contrôler une zone. Si les PJ s'y attachent, ceci peut leur prendre tout leur temps, et tous leurs efforts. S'ils essaient de contrôler une petite portion, ils risquent de devoir foncer à travers beaucoup de monstres pour atteindre leur repaire, à chaque fois qu'ils lui rendront visite, et peuvent même voir leur nid pillé ou détruit. S'ils contrôlent une grande portion, à l'aide de la force brutale, ils attireront l'attention de groupes puissants, rivalisant pour le contrôle de la zone, comme des orques, des drows, et d'autres créatures qui patrouillent Montprofont.

Si les PJ utilisent une magie supérieure, ou s'il se peut qu'ils vainquent de tels ennemis, leurs problèmes viennent vraiment de commencer. Ils attireront inévitablement l'attention d'Halaster, et il commencera à leur envoyer en nombre monstres, pièges et intrigues vicieuses.

Si les PJ sont déterminés à apprivoiser chaque centimètre de Montprofont, le MD peut leur faire affronter Halaster, et leur dire franchement qu'il ne les laissera pas réussir. Les PJ à l'esprit vif peuvent négocier avec lui, et s'en tirer avec quelques privilèges limités, en retour de certains devoirs vis-à-vis du donjon. Un groupe d'aventuriers qui peut fanfaronner avec désinvolture : « Oh ! Nous vivons dans Montprofont. Passez-y un jour ; on y fait des fêtes super... » se fera vite un nom à Eauprofonde. En retour, cela attirera l'attention des Voleurs de l'Ombre, de Maaril, et d'autres mages mauvais, ainsi que des amateurs de sensations fortes, des deux sexes, issus des familles nobles blasées : « Raconte-moi encore comment tu as tué le terrible enlaceur, Ohh, raconte-le moi encore ! »

La plupart des PJ finiront par s'ennuyer à simplement arpenter la même zone de Montprofont. Il est alors temps de leur montrer d'autres vues (s'ils ne veulent pas partir, quelques sauts par des portails auxquels on ne s'attendait pas, les enverront de toute façon faire une visite).

La visite guidée

Que vont donc trouver les PJ qui errent ? Le MD est libre de développer tout ce qui va avec l'environnement général ; cette section propose des grandes lignes sur ce qu'est « l'environnement général », d'un endroit à l'autre, dans ce donjon tentaculaire.

On sait que Montprofont possède neuf niveaux majeurs, les trois plus bas ayant été construits par des nains, avec des couloirs, des escaliers, et d'autres caractéristiques à



leur taille. Au-dessous de cela débouchent des passages souterrains, qui étaient déjà là avant l'arrivée des nains : les cavernes et les conduits où l'on rampe des Royaumes du Dessous, habités par les drows, les vers pourpres, les duergars, les manteleurs, et des créatures pires encore.

Ce coffret traite des trois niveaux supérieurs, omettant la citadelle occupée par la garde, dans la montagne située au-dessus, l'ancienne citadelle de la Main Sanglante (ou, comme certains insistent, « la Main Noire »). Ces portions de Montprofont, contrôlées par le cerveau du crime et tyrannœil, Xanathar, sont également omises, ainsi que les connexions du donjon avec les égouts et le Donjon de la Crypte (qui se trouve sous la Cité des Morts).

On appelle parfois le Niveau Quatre de Montprofont « le niveau des exploitations », mais il comporte des exploitations qu'aucun habitant de la surface ne reconnaîtrait. La magie la plus puissante d'Halaster a amené le Sargauth, le Fleuve des Profondeurs, à ce niveau, où il relie d'énormes cavernes en de larges méandres, et est navigable avec des barges. On produit dans ces grottes des limons et des algues pour nourrir les esclaves et serviteurs des drows, aboleths, et autres races des Royaumes du Dessous. Halaster contrôle également ici ses propres exploitations, et leurs produits sont téléportés dans des « réserves » de nourriture, partout dans le donjon, ces salles étant connues par les monstres résidant dans le donjon comme des « points d'eau ».

Montprofont possède également ses toilettes, rincées par de l'eau pompée magiquement, ou redirigée vers des téléporteurs, qui amènent leur contenu dans les exploitations. Toutes ces ordures sont rassemblées en de vertigineuses piles de fumier, utilisé comme engrais dans les champs. Ces tas de purin sont habités par de gigantesques otyughs (comme l'otyugh majeur décrit dans l'aventure intitulée « L'Œil et la Main »). Les conditions au voisinage de ces tas de purin sont similaires à celles des Collines aux Rats de la surface (décrites dans leur propre chapitre, dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret), sauf qu'il y fait plus sombre.

Toutes ces exploitations sont assez précieuses (il y a peu de grandes sources de nourriture sous terre), et ainsi, elles sont toutes extrêmement bien gardées. Les drows et Halaster ont utilisé des monstres effrayants comme gardiens ; des aventuriers intrépides rapportent avoir vu des chauves-souris géantes à deux têtes, ou des chauves-souris hydres, des tyrannœils morts-vivants qui montaient la garde, des nagas qui lançaient des sorts d'une puissance inhabituelle, des dragons-tortues avec des pouvoirs de jeteurs de sorts, et des créatures encore plus sauvages.

Un grand lac sinistrement noir, à une extrémité du niveau, renferme une frayère kuo-tuane, avec les poissons blancs, aveugles, et aux yeux écarquillés des profondeurs ; une industrie importante, fortement gardée pour empêcher des incursions de la part d'autres créatures du Monde des Profondeurs. Une grande colonie kuo-tuane vit dans le lac, et s'est beaucoup enrichie grâce à la vente de ses poissons aux habitants affamés des profondeurs.

Il y a une île au milieu du lac ; une île où s'amoncellent beaucoup de purin, de charognes pourrissantes, et d'autres ordures, qui arrivent ici en descendant de longs et sinueux conduits d'écoulement de déchets, venant de Port-aux-Crânes, un niveau au-dessus.

Il y a au moins un gigantesque otyugh majeur qui a fait son repaire ici, mangeant la plupart des ordures de Port-aux-Crânes. On peut également faire du profit ici, puisque des trésors fortuits sont lâchés par inadvertance d'en haut.



Les niveaux « moyens » sous celui-ci sont dominés (mais en aucun sens contrôlés) par les anciens apprentis d'Halaster. Il y a des enclos ça et là parmi ces niveaux, qui leur servent à abriter leurs expériences (certains échecs, certaines réussites mortelles), et les plus précieuses de ces créatures sont gardées… par encore plus de monstres !

Encore plus profond dans Montprofont se trouvent « Les Niveaux Sombres », une zone confuse faite de nombreux sous-niveaux (des petites zones indépendantes qui divergent du donjon principal). Quelques liches puissantes se tapissent dans ces zones, prises dans leurs propres recherches magiques. Rares sont ceux qui les trouvent et reviennent pour le raconter, affirmant que leurs recherches doivent avoir connu quelques réussites.

L'un de ces niveaux est emmuré par de la roche solide, et ne peut être atteint que par un portail gardé par « Le Cercle de la Mort », un cercle de gauth qui attend, de même qu'un semi-tyrannœil baiser mortel.

Ce niveau presque inaccessible est connu sous le nom de « Niveau Perdu ». Il s'agit d'un lieu sombre, infesté d'araignées, et remplis de tombeaux garnis de trésors ; quelques monstres horribles hantent ses murs. Selon la rumeur publique, il est habité par une amicale Archiliche solitaire (un type de liche particulier, d'alignement bon).

Dans les principaux niveaux situés à cette profondeur, on trouve les expériences ratées ou libérées d'Halaster, et quelques énormes créatures métalliques et disgracieuses, ressemblant à des crabes, conçues par son ancien apprenti, Trobriand : premiers travaux grossiers, dont le « Mage de Métal » a désormais honte.

Ces créatures possèdent une intelligence limitée, et ont formé des communautés pour s'assurer une défense mutuelle, avec leurs propres « magasins de pièces détachées » (hôpitaux), gardiens auto-modifiés, et serviteurs-machines mécaniques. Certains explorateurs appellent ce niveau le Royaume des Monstres Métalliques pour cette raison.

Plus bas encore, se trouvent des zones fréquentées par de nombreux limons, vases, gelées et monstres amorphes : un parcours difficile pour les créatures des Royaumes Inférieurs qui veulent atteindre la surface ou Port-aux-Crânes.

De nombreux portails utilisés par Halaster pour remplir son donjon de monstres dangereux, débouchent dans ces niveaux ; particulièrement les portails qui atteignent les destinations les plus dangereuses, comme divers Plans Extérieurs et corps planétaires situés au-delà, dans l'univers.

Le plus connu de ces portails donne sur un astéroïde situé dans une partie de l'espace jonchée de débris, dans une sphère de cristal, quelque part derrière les limites de l'Espace des Royaumes. Cet astéroïde était jadis un « spatio-quai » ; c'est-à-dire, avant qu'il ne fût attaqué à maintes reprises par des incursions de pirates et de néogis. Il est maintenant jonché d'épaves de vaisseaux, hantées par des fantômes, des goules, et autres créatures de ce genre (selon les monstres que le MD préfère).

Cet astéroïde est suffisamment grand pour contenir sa propre atmosphère renouvelable, et les PJ qui veulent bricoler, et charpenter un peu, peuvent assembler leur propre vaisseau spelljammer, à partir de morceaux et de bouts récupérés. Ils trouveront également quelques trésors utiles parmi les épaves, comme un livre de sorts abandonné par un mage désormais esclave, ou mort, qui contient quelques uns des sorts utiles dans l'espace (que l'on trouve dans les divers suppléments de campagne, accessoires et modules SPELLJAMMER). Une campagne dans les sphères de cristal se trouve à la portée des PJ ; ou si les joueurs, ou le MD, ne veulent pas d'un tel décor, on peut tout simplement ne pas trouver ce portail. Une dernière option pour ce portail consiste à s'assurer qu'il ne fonctionne que dans un seul sens, libérant des néogis, tyrannœils, flagelleurs mentaux, et autres choses de ce genre, déconcertés (et en colère !), dans les profondeurs sombres de Montprofont.

Sous tout cela, parmi les tunnels qui mènent aux Royaumes du Dessous, se trouve un célèbre trésor : L'Antre du Magicien Fou. On murmure très tard le soir, dans les tavernes aquafondiennes, que c'est là qu'Halaster entrepose son trésor. On le murmure encore dans les tavernes parce qu'Halaster lui-même propage ces rumeurs, pour maintenir un flux constant d'aventuriers (pour se divertir, et pour empêcher toutes les créatures résidant dans Montprofont d'y établir un contrôle stable).

En réalité, le dernier niveau de Montprofont est un feu constant des pièges les plus vicieux qu'un MD peut concevoir, menant à : un livre de sorts contenant tous les sorts de magicien du premier et deuxième niveau, contenus dans le *Manuel des Joueurs*, et une *bourse de Bucknard*, qui multiplie les pièces et les gemmes qu'on y place, comme suit.

Si on laisse dans le sac pendant 12 heures une quelconque pièce, d'une quelconque monnaie métallique commune à Féerune (cuivre, argent, électrum, or ou platine), il en ressortira 2d8 supplémentaires, du même type. Si on laisse plus d'une pièce de ce type dans la bourse, il ne se passera rien. Si on retire la dernière pièce d'un type particulier de la bourse (et qu'on laisse cette dernière vide pendant plus de 2 rounds), la magie de la bourse, pour ce type de pièce, est perdue à jamais.

Si on laisse en permanence une gemme dans la bourse, il y a 1 chance sur 8, toutes les 12 heures, qu'une autre gemme apparaisse à côté. Cette nouvelle gemme peut être de n'importe quelle sorte ou taille (au choix du MD). Les PJ pourront bientôt découvrir à leurs dépens que la bourse prend ces gemmes d'une source proche, comme le pendentif de la reine du château où ils logent, ou la bague de leur propriétaire !

Les PJ sages prendront le trésor et s'en contenteront ; des PJ moins scrupuleux peuvent se plaindre à voix haute ; et apprendre à leurs dépens qu'Halaster était en train de les écouter. Parfois, quelques monstres supplémentaires apparaissent, parfois des puits de mine profonds s'ouvrent sous les pieds des personnages qui se plaignent, et parfois, le personnage qui se plaint est écrasé et étouffé sous un brusque déluge de pièces de cuivre (des milliers !), venant d'un téléporteur invisible situé près du plafond, au-dessus de lui.

Restez un peu miséricordieux

Quand les choses chauffent trop pour les PJ, et qu'ils sont tous voués à une mort certaine sans que ce soit leur faute (ou juste un peu), il y a toujours moyen de s'en sortir : faites-les traverser par hasard un téléporteur invisible et « errant » (par exemple, une porte brillante qui se déplace), qui les emmène au cœur d'une des aventures décrites dans le livret *Aventures dans Montprofont* de ce coffret.

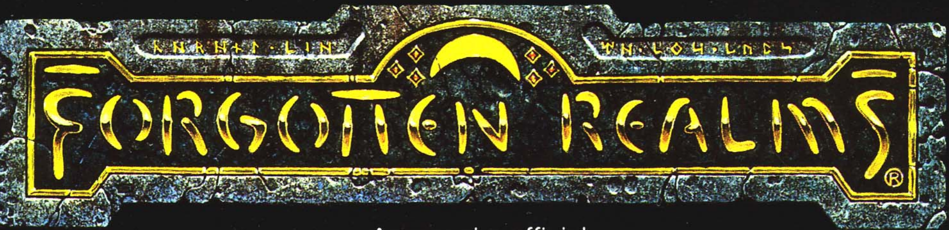
À l'inverse, quand les PJ deviennent contents d'eux, et que leurs joueurs commencent à s'ennuyer en explorant les niveaux supérieurs, lâchez-les par un portail jusqu'ici inconnu, dans les profondeurs grouillantes de Montprofont, auxquelles il est fait allusion ici ; de sorte qu'ils soient perdus, affrontent des ennemis trop puissants pour eux, et soient obligés de trouver un chemin pour remonter et sortir. Les sorts de *bannissement de l'ennui* d'Halaster n'échouent jamais…





1060FXXX1901



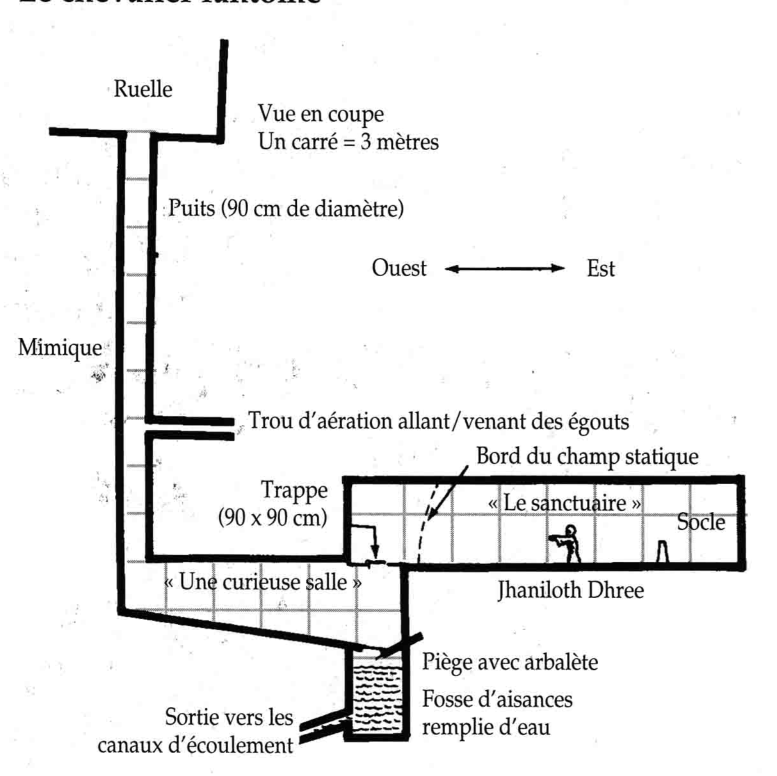


Accessoire officiel

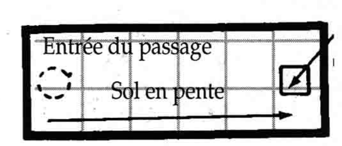
Aventures dans Montprofont

Des aventures passionnantes et des monstres prêts à l'emploi pour les rues d'Eauprofonde et les tréfonds ténébreux de Montprofont

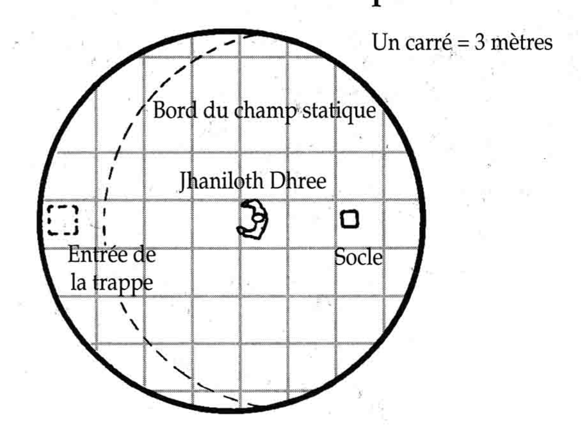
Le chevalier fantôme



« Une curieuse salle » : Vue en plan

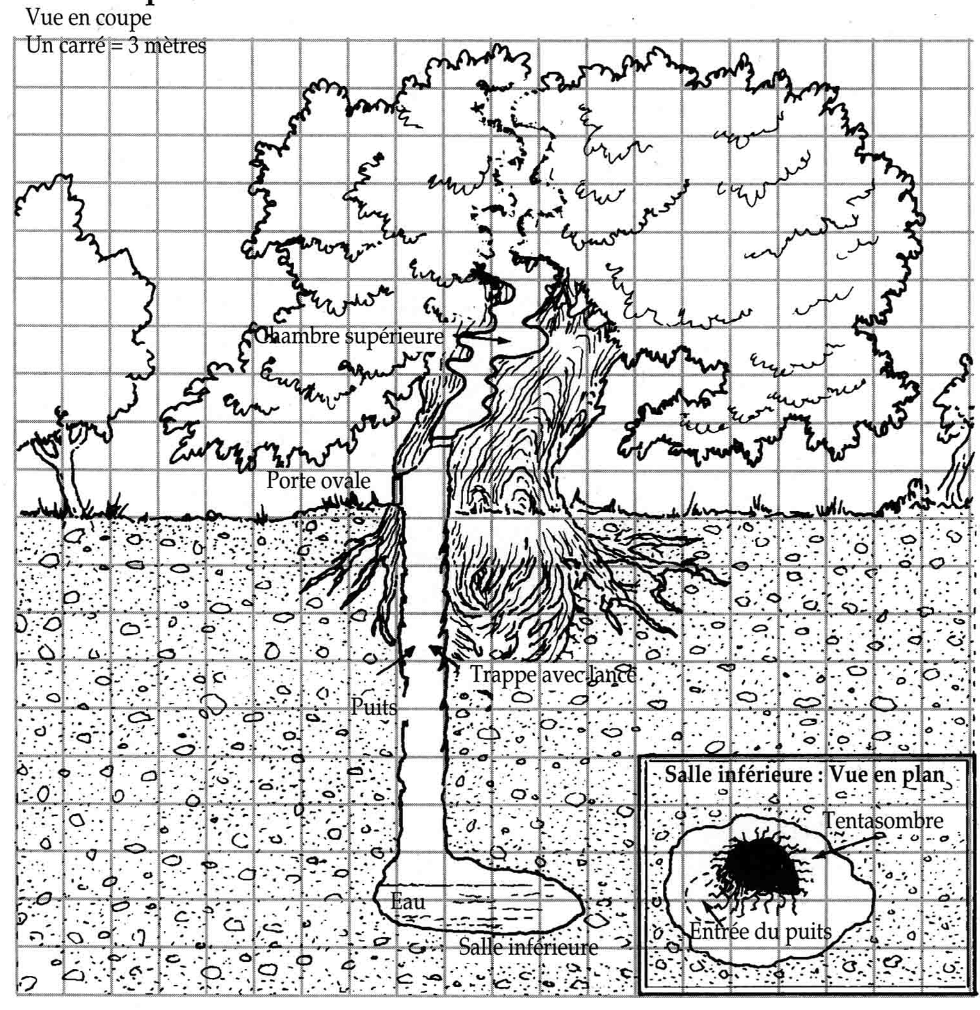


« Le sanctuaire » : Vue en plan

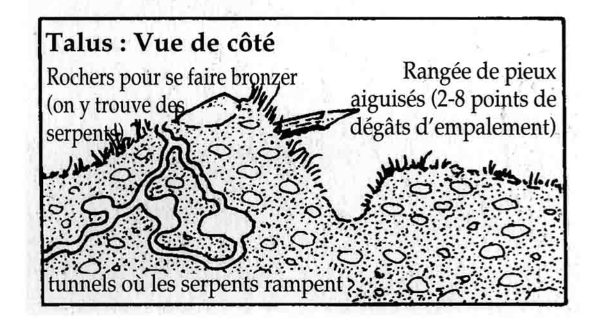


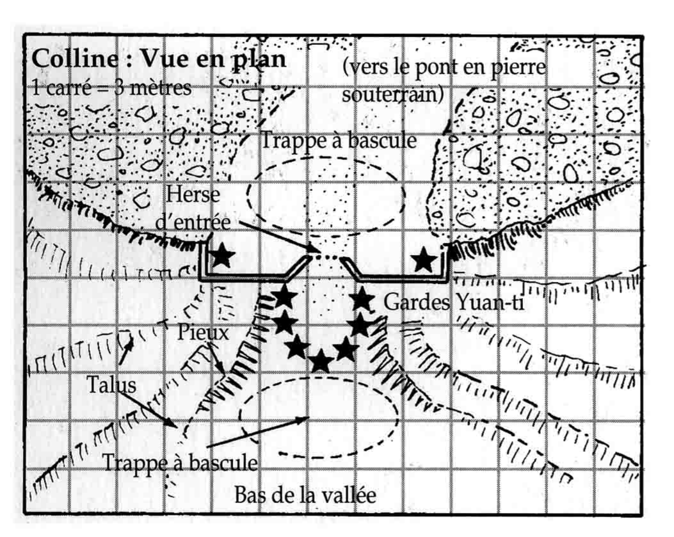
L'arbre qui tue

Vue en coupe
Un carré = 3 mètres



Vues de la surface





Vue du sous-sol

Rebord (12 mètres au-dessus du puits)
Fosse
LE REPAIRE DU DESSOUS
VERS LE BAS
Chute d'eau
Caverne des gardes
Gardes yuan-ti (dans cavité en hauteur)
VERS LE HAUT
Masque et idole en forme de main
Chemin
(depuis la herse en surface)
Colonnes de pierre
Pont naturel en pierre
Le Lac au Os

Aventures dans Montprofont

par Ed Greenwood

Table des Matières

Avertissement

Les aventures dans ce livre mettent en place plusieurs familles nobles d'Eauprofonde. Si des activités ou des descriptions de personnages de ce livre sont en contradiction avec les versions des familles existantes dans la propre campagne d'un MD, n'hésitez pas à changer leurs noms contre ceux d'autres familles nobles. Dans toute campagne qui se déroule à Eauprofonde, nous recommandons au MD de dresser une « liste à part » d'environ 25 des 76 familles nobles qui ne sont pas impliquées dans le déroulement quotidien du jeu ou dans les interactions des PJ, afin qu'elles puissent être utilisés dans des aventures ultérieures (comme celles de ce livre).

Crédits

Conception : Ed Greenwood
Révision : Jon Pickens et Steven E. Schend
Illustration de couverture : Jeff Easley
Illustrations intérieures : Karl Waller
Cartographie : David Sutherland
Conception graphique : Dee Barnett
Production : Sarah Feggestad
Composition : Alejo Torres,
Traduction : Christophe Célerier
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

1060F

ISBN 1-86009-020-6

Le Chevalier Fantôme

Terrain : (Commencement) Ville d'Eauprofonde, rues sordides, la nuit ;
Niveaux des PJ : 64 (8 personnages de niveau 8 en moyenne)

Mise en place

L'aventure commence lors d'une nuit éclairée par la lune, alors que les PJ marchent dans les quartiers les plus au sud de la ville.

Plus le chevalier sera noir, plus il y aura de fantômes debout...

> Vous entendez un sursaut émanant d'une fenêtre à côté : "Le Chevalier Fantôme !" Un volet claque. À côté, un homme ouvre une porte pour sortir dans la rue, et puis il la referme précipitamment. Vous entendez sa voix qui s'étouffe alors que la porte se ferme : "Vous entendez ? Le Chevalier Fantôme est de sortie cette nuit ! Pas de chance, pour sûr..."

Les PJ qui interrogent n'importe qui apprendront qu'on a vu la silhouette blanche et fantomatique d'un noble en armure et à l'épée tirée descendre cette rue lors de certaines nuits de lune. Voir le "Chevalier Fantôme" issu d'un autre monde entraîne la malchance.

Celui qui a informé le groupe se mettra dès lors à crier et à courir : car le Chevalier Fantôme est arrivé, par-derrière !

Les PJ voient la silhouette blanche, lumineuse et translucide d'un homme de grande taille vêtu d'une armure de plates complète décorée et qui court vers eux. Cette apparition est silencieuse, ne peut pas être repoussée et ne fait aucun dégât physique (il faut que les PJ se protègent contre les Sorts à -2, ou paniquent et se mettent à courir loin d'elle, comme s'ils étaient affectés par un sort de *terreur*). Il brandit une grande épée tirée dans sa main droite, et au bras gauche, il porte un bouclier sur lequel brille un croissant de lune (dans le coin supérieur gauche, pointes vers le bas, en diagonale) et une diagonale faite de quatre étoiles (descendant du croissant jusqu'à la courbe inférieure droite du bouclier). Les Aquafondais reconnaîtront les armes de la famille noble Lunétoile.

Le Chevalier Fantôme chargera vers (et à travers !) les PJ, courant comme s'il poursuivait avec fureur quelqu'un ou quelque chose d'invisible, et brandissant sa lame spectrale. Peu importe la vitesse des PJ, il courra plus vite, les devançant (tandis que les citoyens crient et fuient en se bousculant, puis claquent volets et portes).

Le Chevalier Fantôme n'est pas affecté par la magie ou par les attaques de quelque type que ce soit. Il tournera brusquement au coin d'une ruelle non pavée, juste devant le groupe.

Cette ruelle est un cul-de-sac. Les PJ en tête verront l'image du chevalier en armure courant vers le mur du fond jonché de débris. Le Chevalier Fantôme semble soudain tomber, la lame tourbillonnant hors de sa main et restant suspendue en l'air, brillante, pendant que le chevalier dégringole par terre puis disparaît.

La lame spectrale disparaîtra lentement pour ne rien laisser. Tant qu'elle est visible, elle reste suspendue à environ 1 m 20 au-dessus du sol, pointée vers le bas.

La terre sous l'image de l'épée luira de façon tout aussi étrange, une lueur blanc os de la forme d'un cercle d'environ 90 centimètres de diamètre. Après avoir été vue, la lueur s'estompera rapidement, et tout sera de nouveau calme et normal sous la lumière de la lune.

Si les PJ décident de ne rien faire à propos du Chevalier Fantôme, ils se verront bientôt incapables de dormir : dès qu'ils fermeront l'œil, ils verront son visage furieux et sa silhouette étincelante qui s'élance à toutes jambes vers eux, une épée dégainée à la main.

Cette vision continue malgré les sorts, les barrières ou les soins magiques, les voyages dans les plans, etc. jusqu'à ce que les PJ, épuisés et sans sommeil, donnent le repos au Chevalier Fantôme en revisitant la ruelle où il a disparu. Le cercle luira encore même en plein jour. S'il fait nuit, le Chevalier Fantôme apparaîtra, exactement comme auparavant, les menant encore au même endroit avant de tomber dans le cercle et de disparaître.

Le Puits

Les PJ qui cherchent en creusant la terre de la ruelle où le cercle brillant est apparu, découvriront (sous seulement quelques centimètres de terre) trois vieilles planches massives côte à côte.

> Sous les planches, il y a un trou de 90 centimètres de diamètre donnant au fond sur le noir complet. Le fond du trou semble très bas, l'air y est sec, vicié, et sans courant d'air.

Quiconque s'aventure dans le passage découvrira qu'il est construit comme un puits de pierre circulaire, mais qu'il est pourvu sur un côté d'une échelle qui descend, faite de vieux barreaux de fer rouges comme la rouille. Le puits tombe à la verticale sur 24 mètres. Ses murs sont humides et glissants, les barreaux sont très usés et en piteux état : il faut que tout personnage qui descende sans cordage réussisse un test de Dextérité chaque round (deux tests s'il évite les barreaux) ou tombe (déterminez les dégâts en fonction de la hauteur de chute ; il faut que les objets fragiles effectuent des jets de sauvegarde contre les Chutes).

Un personnage qui tombe peut avoir droit à un deuxième test de Dextérité pour se rattraper à un autre barreau, quelqu'un qui grimpe, ou une autre prise pendant sa chute. Ceci réduira les dégâts de moitié et causera une chute plus lente si c'est réussi. Si un test de Force simultané est également réussi, la chute sera vraiment interrompue, et le personnage ne subira que 1d6 points de dégâts en tout. Les personnages en train de monter qui sont touchés par un autre qui tombe subissent 1d4 points de dégâts d'impact, et il faut qu'ils effectuent un Test de Force ou soient eux-mêmes immédiatement victimes d'une chute.

À mi-chemin (12 mètres) dans le puits, trois barreaux de fer apparemment normaux font en fait partie d'une **mimique** ordinaire qui attend.

La mimique est depuis fort longtemps ici bas, elle a faim et a dépéri jusqu'à son état actuel d'affaiblissement. Choisissant un endroit où les barreaux sont partis à cause de la rouille, le monstre a pris une forme semblable aux blocs rugueux en pierres qui habillent le puits et des barreaux manquants, puis il est tombé dans un profond sommeil. Il sera réveillé par tout contact ou venue d'un personnage en train de grimper, et se décollera partiellement du mur afin d'envelopper la tête de quiconque grimpant juste derrière.

Les personnages attaqués qui sont surpris, sont automatiquement enveloppés et il faut qu'ils réussissent un test de Dextérité ou chutent de la distance qu'ils viennent d'escalader. Ceux qui n'ont pas été surpris seront quand même enveloppés si le jet



d'attaque du monstre est réussi. Tous les personnages en train d'escalader (c'est-à-dire ceux qui sont incapables de léviter ou de voler) subissent une pénalité de -2 à leurs jets d'attaques et à leur CA lors de tout combat pendant la descente du puits.

Si la mimique tombe avec un personnage enveloppé, elle se décollera et tombera en roulant, s'aplatissant pour ralentir sa chute, et ne subira que 2d6 points de dégâts de chute. Au fond du puits, elle enveloppera tout personnage tombé et immobile, et combattra tous ceux qui s'approcheront. Sinon la colle tiendra bon pendant 5 rounds après la mort de la mimique (l'alcool libérera une victime au bout de 3 rounds), mais un jet d'enfoncer réussi permettra à un personnage coincé de s'en arracher.

Il existe également dans le puits un trou de la taille d'un poing dans le mur, d'où sort un faible et régulier courant d'air frais, humide et pestilentiel. C'est un tuyau de trop plein relié aux égouts voisins. Il n'a apporté que de l'air au puits mais plus d'écoulement depuis longtemps.

Le puits donne au fond sur une grande chambre. Le squelette d'un homme en armure de plates rouillée est étendu à côté du dernier barreau. Tout autour règnent les ténèbres silencieuses.

Mimique (1) : Int. Moyenne ; AL N ; CA 7 ; VD 3 ; DV 7 ; pv 31 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 3-12 (coup) ; AS Colle ; DS camouflage, immunisé contre l'acide ; TA G ; M 15 ; PX 975.

Une curieuse salle

Le squelette n'a pas d'épée, mais il porte sur son bras fracassé un bouclier cabossé et tordu. À travers les traces de rouille, les PJ peuvent voir distinctement le croissant de lune et la rangée d'étoiles : ici repose les restes du Chevalier Fantôme. Le squelette n'a aucun trésor et ne porte pas d'arme hormis une dague cassée, cachée sous lui. L'armure est cassée, transpercée par la rouille, et inutilisable.

La salle où se trouve le squelette est sombre. Les PJ auront besoin d'une source de lumière pour l'examiner davantage.

> La salle est longue, étroite, et son plafond est bas. Il y a une rigole d'écoulement par terre, au centre, qui suit une pente douce vers des rigoles situées sur les deux côtés. Tout au bout de la pièce se trouve sur le sol une grille carrée de couleur foncée, et au-dessus de celle-ci, au plafond, on distingue une écoutille ou une trappe. Dans la salle règne une très faible et déplaisante odeur de pourriture, mais aucun bruit ni courant d'air.

La salle mesure 6 mètres de large et 18 mètres de long, et son plafond 2 m 10 de haut. Taillés dans le roc massif, ses murs ont été enduits de stuc puis lissés, de sorte qu'il n'y a aucun rebord, fissure, marque ou veine. Le sol penche d'environ 1 m 50 depuis le bas du puits jusqu'au côté le plus éloigné (à l'est) de la salle.

La grille est vieille et rouillée mais de construction solide et encore robuste. Elle mesure 1 m 50 de large et couvre une fosse d'aisance carrée, un puits rempli d'eau et à l'odeur nauséabonde qui plonge encore de 6 mètres avant d'arriver à d'anciens lieux écoulements. Le MD peut étendre cette aventure ici en y ajoutant d'autres monstres et d'autres lieux ; sinon le puits semble vide.

Juste sous la grille se trouve une arbalète double invisible, montée sur un bras de la grille pour tirer vers le haut, entre les barreaux. La lourde arbalète ne peut être enlevée du puits intacte, mais quelqu'un qui connaît bien l'arme peut la réarmer dans sa position actuelle ; elle possède son propre treuil pour l'armer.

Le piège sera activé par quiconque lèvera la trappe, qui est une mince dalle carrée en pierre et sans relief de 90 centimètres de côté. La dalle est lourde ; une personne de force moyenne peut la pousser, mais la pousser à une main, ou avec de grands bâtons, de grandes armes, ou des instruments du même type ne donnera rien. Dès que la trappe est déplacée une *bouche magique* parle.

> "La Mort ! La Mort attend quiconque cherche à la libérer, que ce soit Erellar Lunétoile ou quelqu'un d'autre ! Méfiez-vous intrus : le danger est très proche !"

Au moment où ces mots se font entendre l'arbalète tire, libérant deux lourds carreaux dans le dos de celui qui soulève la trappe. Ils font 2 à 5 points de dégât chacun.

Note : Erellar Lunétoile est le Chevalier Fantôme. Un jeune fils de la noble maison Lunétoile qui a mystérieusement disparu une nuit, depuis de nombreux hivers, il a été trompé et conduit à sa perte par Jhaniloth Dhree, elle-même emprisonnée dans le sanctuaire.

La trappe mène en haut vers un autre endroit d'où sort un léger rayonnement vert.

Le Sanctuaire

Les PJ qui soulèvent la trappe voient la chose suivante :

> Vous êtes près d'un mur d'une pièce circulaire d'environ 24 mètres de diamètre. L'autre côté de la chambre contient un socle de pierre circulaire à hauteur de la taille, qui est la source de la lueur, ainsi qu'une silhouette immobile.
>
> La silhouette est celle d'une femme. Elle vous fait face, une main tendue comme si elle était en train de supplier. Cette main porte un gantelet en métal luisant. Elle est très belle, a des yeux noirs et brillants, et de très longs cheveux noirs. Elle ne paraît pas vous voir, ni voir autre chose, et reste aussi tranquille qu'une statue.
>
> Elle porte une robe longue et ondulante, aucune armure, et n'a pas de deuxième gantelet pour compléter le premier. Sa main gauche nue tient une fine baguette de bronze de 30 centimètres de long, avec des petits ornements en forme de globes cornus à chaque bout. Il y a un ruban noir autour de son cou, et le devant de sa robe est constitué d'une espèce de matière rigide, décorée de fils fin, et d'incrustations d'abalone et d'ivoire. Son expression est sérieuse, voire fâchée, pendant qu'elle toise dans le noir sans voir. La salle est tranquille et silencieuse.
>
> Regardant de plus près, vous voyez un cercle dessiné sur le dessus du socle circonscrivant sept grandes gemmes bleues.

Il faut que tous les aventuriers qui s'éloignent de plus de 1 m 50 de la trappe en direction de la femme ou du socle effectuent un jet de sauvegarde contre les Sorts. Cette salle est presque entièrement recouverte d'un champ statique créé par le sort de *sommeil interminable de Phezult* détaillé dans le chapitre **Sorts** du *Guide de campagne de Montprofont*. Consultez l'article sur ce sort pour les ajustements aux jets de sauvegarde. Tous ceux qui ratent leur jet seront aussitôt immobilisés sur place, sans respirer ou être conscient de quoi que ce soit : en fait



complètement sans défense. Ce champ statique a été créé par Onthalus, un magicien du 28ème niveau ; voir ci-dessous).

Les créatures qui ratent leurs jets de sauvegarde tombent dans un état d'animation suspendue. Ceux qui sont ainsi affectés ne vieillissent pas pendant que les années passent, mais sont inconscients de ce qui se passe autour d'eux, incapables d'éviter le danger ou les attaques.

Les morts-vivants et les automates mécaniques ne sont pas affectés par cette stase, mais les créatures enchantées (y compris celles natives de plans autres que le Plan Primaire), les créatures animées par la magie et tous les êtres vivants peuvent être affectés. Une créature qui se protège contre ce champ n'a pas besoin de se protéger de nouveau, à moins qu'elle ne le quitte et y entre de nouveau.

Le champ statique durera quelques 400 ans de plus grâce au "carburant" qu'il possède actuellement.

Le champ est alimenté par les pierres précieuses, qu'il consomme lentement. Il y a sept saphirs dans le cercle sur le socle. Trois valent 4.000 po, deux valent 3.600 po, une vaut 3.000 po, et la septième, beaucoup plus petite, vaut 1.200 po. Si l'on gratte ou barbouille un trou sur le cercle, on arrête immédiatement la stase, tout comme si l'on retirait une gemme quelconque. Le fait d'ajouter des pierres précieuses de n'importe quelle sorte, fourni plus de carburant au sort, lui permettant de durer plus longtemps.

La seule autre façon de libérer des créatures de la stase est de jeter un sort de *rétablissement temporel* ou de *réveil de Phezult*.

Un sort de *dissipation de la magie* réveillera les êtres qui ont été sortis du champ, mais n'a aucun effet sur ceux qui sont encore à l'intérieur de ce champ.

Les seules choses qui peuvent bloquer les effets du champ sont un *mur de force* en forme de cube fermé ou de sphère (dans lequel on arrive rapidement à court d'air pur), une *coquille anti-magique*, ou une *sphère prismatique*. Former ces sorts autour de créatures déjà sous l'effet de la stase ne rompra pas leur "sommeil".

Le rayonnement vert est un enchantement inoffensif. On ne voit rien dans le champ, à l'exception du socle et de la femme qui est sous l'effet de la stase. Si les PJ partent sans troubler le champ, cette femme ne saura même pas qu'ils sont venus là, et ne fera rien (pendant plusieurs siècles en tout cas). Cependant, si elle est réveillée, elle considérera tous les intrus comme des ennemis, et agira en conséquence. Cette femme ravissante s'appelle Jhaniloth Dhree. C'est une cruelle courtisane qui manipule les autres et qui est aussi vive qu'un serpent ; elle est détaillée au chapitre **PNJ intéressants d'Eauprofonde** du *Guide de campagne de Montprofont*.

Note : Jhaniloth a été attirée ici au moyen de faux indices sur un trésor magique au grand pouvoir mis en place par les mages Flamsterd et Onthalus des Ombres. Elle a été piégée alors qu'elle était en train de manœuvrer Erellar Lunétoile, qui avait eu le coup de foudre pour elle, pour qu'il l'épouse ; c'était là sa première étape vers la prise de contrôle de cette noble famille. Erellar est mort alors qu'il la cherchait et demeure un esprit qui ne trouvera le repos que lorsqu'elle sera libérée ou qu'ils seront réunis.

Si elle est libérée de la stase, Jhaniloth provoquera les PJ, demandant à connaître leur nom et la raison de leur présence. Elle sait ce qui lui est arrivé, et sera pressée de récolter rapidement autant de puissance magique que possible (de préférence en s'emparant d'objets appartenant aux aventuriers). Si le groupe semble fort, elle utilisera le portail (voir ci-dessous) pour essayer de séparer les PJ, puis elle attaquera.

Jhaniloth attaque sans hésitation, cherchant d'abord à mettre hors de combat tous les jeteurs de sorts, puis terrassant ceux qui représentent une menace physique, avant de questionner de nouveau de manière décontractée les jeteurs de sorts survivants (et de leur prendre tous leurs livres de sorts ou objets magiques).

Si le combat donne une égalité, ou si elle est surpassée, elle proclamera avoir combattu en état de légitime défense, pensant que les PJ étaient des tueurs à gage envoyés par ses rivaux. Elle semblera égarée par les changements entraînés par le temps, et proposera d'aider ou même d'accompagner les PJ, en attendant une chance de les trahir plus tard pour y gagner quelque chose.

Jhaniloth est armée de trois dagues de jet. Elles sont toutes cachées dans la pièce d'estomac de sa robe, une plaque d'armure rigide faite de métaux filigranés et entrelacés qui couvre son torse. Les diverses décorations de cette pièce sont en fait les poignées de ses dagues, dont les fourreaux sont cousus dans le vêtement. Jhaniloth est extrêmement agile en lançant ces dagues (gagnant un bonus de +1 à toutes ses attaques).

Depuis un foulard en ruban noir attaché autour de sa gorge, pend un cordon de soie ciré sur le devant de sa robe. Des pièces enfilées sur le cordon sont cachées dans cette pièce d'estomac, on trouve 1 pp, 6 po, 4 pa et 3 pc.

Jhaniloth ne porte aucun livre de sorts sur elle. Ses sorts actuels sont : *charme-personnes, fermeture, saut ; projectile magique* (x2) ; *ténèbres, rayon de 5 mètres, détection de l'invisibilité, ESP, invisibilité, toile d'araignée ; dissipation de la magie, vol, hâte, immobilisation des personnes ; charme-monstre, porte dimensionnelle, métamorphose d'autrui, métamorphose ; débilité mentale, immobilisation des monstres, mur de force ; coquille anti-magique, répulsion ; conjuration de monstres V* (qui fera venir deux ours-hiboux ou des monstres identiques, au choix du MD). Elle possède actuellement un sort d'infravision actif qui durera pendant encore 10 heures.

Jhaniloth porte trois objets magiques intéressants : le gantelet, qui est un *gantelet lumineux*, l'espèce de baguette qu'elle tient dans sa main (un *sceptre destructeur*) et une *amulette de néphrite* qui est placée dans la pièce d'estomac de sa robe, et se trouve largement cachée par les décorations de cette dernière. Tous ces objets sont détaillés dans le chapitre **Objets magiques** du *Guide de campagne de Montprofont*.

Sous le socle se trouve une fosse carrée de 1 m 80 de profondeur, aux parois garnies de pierres, qui sert à accumuler des objets, et qui contient un sac de toile avec 600 pièces d'or. L'or est un appât que Flamsterd a placé ici il y a fort longtemps. Jhaniloth ne sait pas que l'or est ici mais elle connaît la fosse et elle sait qu'elle contient un portail, un des chemins secrets vers Montprofont.

Tout être vivant qui entre dans la fosse ou qui l'atteint à l'aide d'une arme, d'un crochet ou de tout autre moyen disparaît (il sera aussitôt transporté au centre de la garde des heaumes, salle n° 45 du niveau deux de Montprofont. Jhaniloth essaiera d'y faire passer un ou plusieurs PJ fines lames avant d'attaquer les PJ jeteurs de sorts. Si elle est cernée, ou si la plupart des PJ s'échappent, elle prendra tout ce qu'elle pourra au groupe puis utilisera le portail pour éviter les embuscades des PJ, ou qu'ils la poursuivent.

Nous vous suggérons que Jhaniloth devienne un ennemi des PJ à long terme, dévalisant les réserves qu'ils laissent en ville lorsqu'ils descendent dans Montprofont (surtout les livres de sorts et les objets magiques). Elle utilisera des monstres conjurés et des créatures comme des bêtes ténébrantes (détaillées dans le *Bestiaire Monstrueux* Appendice 1) que les magiciens peuvent créer, animer ou commander.

Jhaniloth Dhree — fh M14 : CA 6 ; VD 12 ; pv 39 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég par type d'arme ou par sort ; AL NM ; F 12 D 18, C 16, I 18, S 16, Ch 16. Sorts : voir ci-dessus.



L'Œil et la Main

Terrain : (Commencement) : la ville d'Eauprofonde, des rues menaçantes, la nuit ; (rencontre principale) Niveau trois de Montprofont, le repaire de l'Œil.
Niveaux des PJ : 120 (8 personnages du 15ème niveau en moyenne)

> **Note pour le MD**
> Ce scénario est fait pour des groupes puissants qui sont las à force de traîner à travers les niveaux supérieurs de Montprofont. Cette aventure les plonge droit dans les profondeurs et leur donne une petite chance de remonter à ces niveaux supérieurs si ennuyeux, s'ils veulent avoir un espoir de s'échapper pour revoir la lumière du jour !
> Si un MD introduit des PJ établis et de haut niveau dans Montprofont, notez que les niveaux supérieurs « faciles » du donjon peuvent s'avérer un test d'endurance à la mesure d'un groupe qui dispose de peu de points de vie, de sorts, de potions de soins, etc. : quand ils ne peuvent pas trouver de sortie et doivent errer et repousser des monstres pendant un bout de temps tout en cherchant cette sortie.

Mise en place

Les PJ qui marchent dans les rues d'Eauprofonde la nuit (n'importe où au sud du Château et de la Cité des Morts) apercevront des mendiants, des badauds et des femmes de petite vertu en train de flâner sur les paliers ou d'exercer leurs métiers. Plusieurs d'entre eux s'approcheront du groupe des PJ. Si des PJ semblent intéressés, l'aventure commence.

Note : Les membres du groupe sont en fait prêts à être enlevés par une « unité d'enlèvement » de 14 « Mains », les exécutants (et les « mains ») de l'Œil (un négrier qui opère dans Montprofont et Eauprofonde). Cette unité d'enlèvement est commandée par une femme mage qui s'appelle **Avaereene**, et par les deux guerriers **Bardel** et **Duthsteen**. Quatre autres guerriers, les « Revers », attendent à côté comme arrière-garde. Tout à fait conscients des puissantes forces de la loi et de l'ordre (et des redoutables individus indépendants !) qui parcourent la ville, ils sont prudents, habiles et bien équipés. Avaereene est complètement détaillée dans sa propre partie au chapitre des **PNJ intéressants d'Eauprofonde** du *Guide de campagne de Montprofont*. Tous les membres de la bande que l'on rencontre dans Eauprofonde lors de cette aventure portent des *amulettes de néphrite* (détaillées dans le chapitre **Objets magiques** du *Guide de campagne de Montprofont*).

Tous ces membres ont également mis du venin *sommeil nocturne* sur leurs armes, un poison spécial qui paralyse.

L'unité principale est accompagnée (et surveillée contre le moindre signe de traîtrise) par un agent de l'Œil, un prêtre de Baine (aujourd'hui disciple de Cyric, mais qui est d'abord au service de l'Œil) qui s'appelle **Colstan Rhuul**.

Une rencontre au clair de lune

Une grande femme à la beauté sculpturale vêtue d'un grand manteau sombre qui la couvre entièrement s'approche du groupe et propose une aventure « qui prendra un peu de votre temps maintenant, et peut-être plus, plus tard. » Elle aborde le plus beau ou le plus impatient des hommes du groupe et lui bloque le passage, le regardant fixement dans les yeux et se dirigeant vers lui.

« Avez-vous du temps à consacrer à une fille qui a besoin d'aide ? » demande-t-elle dans un doux ronronnement. Mis à part son pardessus et ses habits quelconques, elle porte des bottes, un anneau et des boucles d'oreilles, et semble autrement ne pas porter d'arme ni être encombrée par quelque accoutrement que ce soit.

« Es-tu intéressé par une aventure personnelle ? » demande-t-elle.

Quelle que soit la réponse, elle s'avance, enveloppant le PJ de son manteau et se pressant contre lui. « Personne ne doit voir ceci, » chuchote-t-elle en se rapprochant plus près de lui et en ouvrant lentement sa main droite.

Elle pique le PJ derrière la nuque avec la bague qu'elle porte à la main gauche. Demandez au joueur de lancer un d20, mais ne lui révélez pas qu'il s'agit d'un jet de sauvegarde contre le Poison. En secret, modifiez le résultat par -2.

Si ce jet de sauvegarde est réussi, la fille (Avaereene) lui montre un bout de parchemin plié, lui demande s'il est décidé, et prend au mot son offre s'il accepte. Elle le conduit dans une chambre à l'étage, au-dessus d'un magasin d'articles de pêche délabré situé sur les quais, et l'embuscade qui est rapportée ci-dessous se déroule ici.

Si le PJ refuse, Avaereene se met à bouder, puis elle sourit et dit : « Une autre fois peut-être... ? Je m'appelle Avaereene et tu peux me trouver ici certains soirs. » L'embuscade se passera plus tard, lors de n'importe quelle autre nuit où le PJ viendra la chercher ; les Mains sont patientes et habiles.

Si le jet de sauvegarde est raté, le PJ est affecté par le puissant *venin du sommeil* qui se trouve dans la bague d'Avaereene. Dites au joueur :

> Cette beauté sourit en te regardant droit dans les yeux. Ses yeux sont très foncés, presque noirs, et ils sont joyeux et amicaux. Elle chuchote : « Je m'appelle Avaereene... tu ne m'oublieras pas, » alors qu'une sensation grandissante de chaleur, de décontraction et d'assoupissement t'emporte doucement dans la nuit...

Avaereene a les sorts suivants : *projectile magique* (x2), *patte d'araignée, disque flottant de Tenser ; cécité, invisibilité, toile d'araignée ; dissipation de la magie, boule de feu, éclair ; métamorphose d'autrui, mur de feu*.

Avaereene possède une *baguette de paralysie* qui contient encore 11 charges. Elle l'utilisera contre les PJ si elle rencontre des difficultés en voulant s'échapper de la rue. Elle porte également trois *potions de grands soins*.

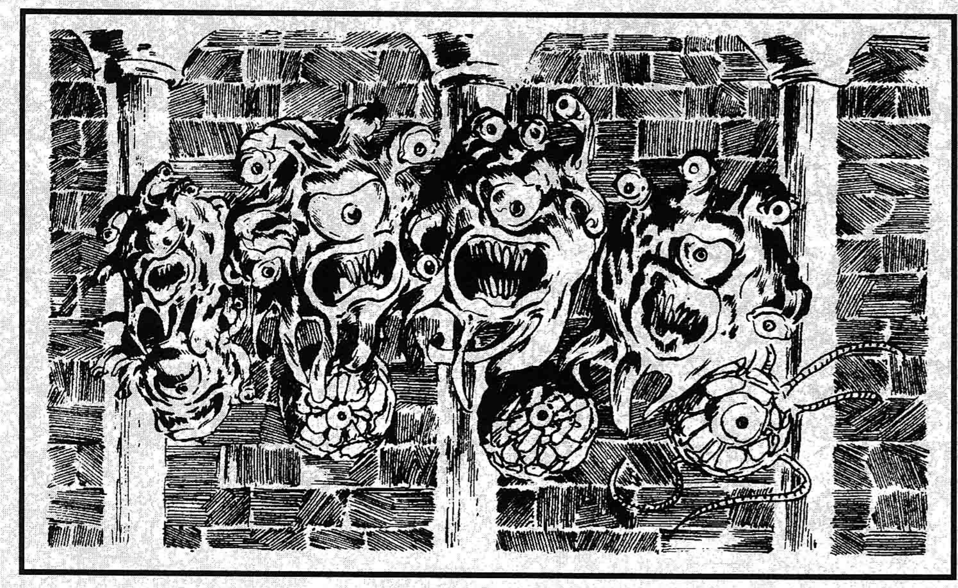
Si le PJ rate son jet de sauvegarde tous ses compagnons verront la fille l'étreindre et lui chuchoter quelque chose, puis ils le verront tomber sur elle.

Avaereene semblera trébucher sous le poids du PJ (elle est en réalité très forte), puis elle le posera gentiment sur le sol, tout en regardant autour d'elle anxieusement, comme si elle cherchait de l'aide, et elle dira d'un air urgent : « Noble Seigneur ! Noble Seigneur ! Réveillez-vous, par tous les saints !... Ô Tymora aide-le ; appelez la Garde, quelqu'un ! »

Les PJ qui s'approchent verront qu'Avaereene est en train d'agiter anxieusement sa main au-dessus du visage du PJ et qu'elle n'essaie pas de le voler. À vrai dire, alors qu'Avaereene se blottit près du PJ tombé, elle est en train de tirer de sa botte une dague, recouverte par sa robe, aussi fine qu'une aiguille et enduite de poison (à considérer comme un couteau : 1d3 points de dégâts).

Tous les PJ présents à ce moment là, mis à part celui qui a été touché, seront la cible d'une salve silencieuse de 14 fléchettes d'ar-





balète empoisonnées tirée par les autres membres (« les Mains ») de l'unité d'enlèvement ; ces derniers se mettront à tirer des paliers de maison, des fenêtres des caves, des fenêtres du haut et des toits tout autour.

Au round suivant, Avaereene elle-même essaiera de planter sa dague-aiguille dans n'importe quel PJ se penchant sur le PJ blessé. À moins que le joueur ne déclare précisément que le PJ pare son attaque avec une arme qu'il vient de tirer, ou qu'il l'a regarde pendant tout ce temps, donnez à Avaereene un bonus de +3 à sa première attaque, ou de +2 si le PJ est en armure de plates complète et porte un heaume avec une visière. Elle fuira ensuite tête baissée vers la première allée, et elle franchira une porte qu'une des Mains condamnera derrière elle ; elle cherchera une fenêtre en hauteur d'où elle pourra utiliser au mieux ses sorts contre les PJ.

Au même moment deux Mains jetteront dans la rue des pierres sur lesquels on a lancé *silence, rayon de 5 mètres* afin de bloquer les sorts et les cris d'alarme des PJ. Leurs compères lanceront une autre volée de 12 traits empoisonnés supplémentaires à la fin du même round (chaque Main dispose de deux arbalètes chargées et prêtes à tirer).

Si l'on empêche Avaereene de quitter la rue, ou si les PJ s'empressent de relever leurs camarades blessés pour fuir, deux guerriers (des lieutenants d'Avaereene) sortiront par des portes situées devant et derrière le groupe, chacun d'eux lançant une fiole de verre qui contient de la « fumée soporifique » (voir la description de la *fumée soporifique*).

Ils essaieront ensuite de mettre hors d'état de nuire ou de chasser tous les PJ survivants en utilisant des gourdins, des bâtons et des dagues.

Colstan arrive dans la rue à ce moment précis, habillé de robes riches et criant d'un air important : « Qu'est-ce que c'est que ça ? Que se passe-t-il ici ? »

Sans faire attention à ce que répondent les PJ, il lance tranquillement et à ce moment précis le sort d'*obscurcissement*, prend pour cible tout PJ à l'aspect dangereux, tire une masse de sa ceinture, et frappe une fois, fort, avant que les brumes ne plonge tout dans l'obscurité. À ce moment là, il se précipite aussi silencieusement que possible vers l'un des côtés de la rue.

Les sorts de Colstan comprennent : *injonction, soins des blessures légères, protection contre le bien ; lame enflammée, obscurcissement, silence, rayon de 5 mètres ; dissipation de la magie, protection contre le feu, pyrotechnie ; blessures graves, soins des blessures graves*.

Il a sur lui deux *potions de grands soins*, et porte un *anneau de retour de sorts* et des *bracelets de défense CA 2*.

Dissimulée par tout cela, Avaereene descendra dans la rue et lancera un *disque flottant de Tenser*. Deux Mains veilleront sur elle pendant que d'autres précipiteront dans l'allée les PJ qui sont tombés, mettant l'équipement qui est tombé de ces derniers sur le disque. Les PJ qui sont gravement blessés seront également posés en douceur sur le disque, si ce dernier n'est pas de toute évidence en surcharge. Puis toute la bande battra en retraite, emportant les PJ et les passants qui ont été enlevés (tels les occupants légitimes des maisons et magasins que les Mains ont occupés). Avaereene lancera un *mur de feu* en travers de l'allée derrière le passage de la bande pour dissuader toute poursuite.

La bande se précipitera dans un tournant puis descendra une autre allée, jusqu'à un cul-de-sac où quatre hommes en armure de cuir noire veillent sur une civière enveloppée dans un rideau. À l'approche de la bande, ils mettront rapidement de côté la civière vide, dégaineront leurs cimeterres noirs empoisonnés et seront prêts à assurer l'arrière-garde. La bande se précipite entre eux jusqu'à ce que cachait la civière : quelque chose de miroitant et vacillant aux bords noirs qui se tient en l'air. C'est un portail qui mène à une caverne au fond de Montprofont (le repaire de l'Œil, au niveau trois).

Ces quatre gardes, les Revers, possèdent des fléchettes, des dagues, des hachettes et des cimeterres empoisonnés. Chacun d'eux dispose également d'une fiole de verre contenant de la *fumée soporifique*. Ils essaieront de retarder tous les poursuivants jusqu'à ce que toute la bande de ravisseurs soit passée, Avaereene s'attardant pour lancer un éclair si les PJ qui poursuivent semblent encore forts.

Si les Revers le peuvent, ils placeront les armes et les corps qui sont tombés sur la civière, puis passeront avec par le portail : ce dernier disparaîtra alors.

Les PJ lancés à leur poursuite, déconcertés, devront attendre une autre nuit, trouver Avaereene encore une fois, pour avoir une chance de surpasser les Revers et de passer par le portail à cette nouvelle occasion, avant que la bande de ravisseurs ne le ferme.

Avaereene — fh M8 : CA 6 (Dex) ; VD 12 ; pv 30 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég spécial ou par sort ; D 18 ; AL LM ; Sorts : voir la rencontre.

Revers — hh G5 (4) : CA 7 (armure de cuir, Dex) ; VD 12 ; pv 45 chacun ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-8 (cimeterre), 1-6 (hachette), 1-4 (2 dagues chacun) ou 1-3 (5 fléchettes chacun) plus poison ; M 15 ; AL LM.

Bardel et Duthsteen — hh G6 : CA 5 (cotte de mailles sans bouclier) ; VD 12 ; pv 55,52 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (épée large, étoile de matin), 1-6 (gourdin) ou 1-4 (dague) ; AL NM.

Colstan Rhuul — fh P8 : CA 2 (Dex) ; VD 12 ; pv 54 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 2-7 (masse) ou par sort ; AL LM ; Sorts : voir la rencontre.

Mains (10) — G3 : CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; pv 22 chaque ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte, gourdin), ou 1-4 (dague) ou 1-3 + poison soporifique (carreaux d'arbalète de poing) ; M 12 ; AL LM.



Mains (4) — G4 : CA 7 (armure de cuir, Dex) ; VD 12 ; pv 33 chaque ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 (bâton, gourdin), ou 1-4 (dague) ou 1-3 + poison soporifique (carreaux d'arbalète de poing) ; M 13 ; AL LM.

Le « sommeil nocturne »

À moins que le contraire ne soit écrit, considérez que toutes les armes portées par un membre de l'unité d'enlèvement de l'Œil sont empoisonnées avec un poison soporifique collant, incolore, qui sent très légèrement les épices âcres et qui tient bon pendant trois attaques pour chaque application sur une arme.

Le premier jet de sauvegarde contre ce poison s'effectue à -2. S'il est réussi, cette application particulière de venin n'affectera jamais le personnage (c'est-à-dire que si un combattant se protège contre un coup de dague empoisonnée, alors le venin qui se trouve sur cette dague ne peut pas l'affecter, quel que soit le nombre de coups qui font mouche, jusqu'à ce que la dague reçoive une nouvelle application de venin). Tous les autres jets de sauvegarde contre ce poison soporifique sont normaux, sans pénalité de -2.

Ce venin est connu sous le nom de « sommeil nocturne »; c'est une drogue qui agit par le système sanguin. Elle ne fait aucun dégât (sinon ceux du coup porté par l'arme), mais elle ralentit immédiatement sa victime (-1 à la CA et aux jets d'attaques, attaque la dernière durant n'importe quel round) ; la plonge dans un sommeil profond 1 à 3 rounds après le contact. Ce sommeil ne peut être interrompu par des gifles, de l'eau froide, des bruits forts, ni si l'on malmène la victime ou si l'on utilise d'autres moyens purement physiques ; ce sommeil dure pendant 2 à 5 heures.

Tous les membres de la bande de l'Œil, à moins que le contraire ne soit précisé, sont immunisés contre les effets de ce venin, et contre la « fumée soporifique » (voir plus bas), suite à un processus à long terme et délibéré, qui consiste en des expositions au poison et en des inoculations.

La fumée soporifique

La « fumée soporifique » est un gaz fumant gris foncé qui se dissipe rapidement quand il est libéré dans l'air. Un flacon rempli de cette fumée affectera une sphère de 3 mètres de diamètre lors du premier round, s'étendant jusqu'à 6 mètres de diamètre dans le deuxième round, et devenant inoffensive par la suite. S'il est libéré par un temps venteux, ce globe se déplacera avec le vent.

Il faut que toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet se protègent contre le Poison avec une pénalité de -3 au premier round, et de -1 au deuxième, ou s'endorment au bout de 2 à 5 rounds. Un tel sommeil ne dure que 1d12 +4 rounds, mais on ne connaît aucun moyen pour l'interrompre prématurément.

Des vapeurs d'alcool et l'ivresse apportent une légère protection contre les effets de la fumée soporifique ; les cibles ivres effectuent leurs jets de sauvegarde normalement.

Derrière le portail étincelant

La bande de ravisseurs (et tous les poursuivants) passent par le portail ; pendant un instant des bulles irisées d'une blancheur de perle tourbillonnent autour d'eux et ils ont la sensation de tomber ; puis ils se tiennent tous sur le sol vaste et sablonneux d'une caverne gigantesque, quelque part sous terre. À vrai dire il s'agit de la salle n° 68 : le repaire de l'Œil dans le *Guide de campagne de Montprofont*.

La caverne est grande, elle est très éclairée par des globes flottants de lumière blanche et brillante (des *globes lumineux* dont on a changé la taille et la forme et que l'on appelle désormais des *lueurs dérivantes*, détaillées au chapitre **Objets magiques**) et par de gros morceaux d'ambre et de moisissures phosphorescentes blanc vert sur les murs.

Un côté de la caverne est dominé par un mur de pierre massif doté de contreforts : il s'élève sous la forme de deux tours de garde carrées au centre, et des portails massifs entre elles. Le mur de la forteresse touche presque le plafond de la caverne ; vous pouvez voir des chauves-souris s'agiter dans tous les sens dans les hauteurs sombres et parmi les stalactites.

Le long du mur se trouvent huit balistes de tourelle ; chacune a un grand bouclier de bois et six arbalètes géantes qui en dépassent en deux rangées de trois. Une baliste se trouve au sommet de chaque tour et trois autres sont situées le long de chaque mur de la forteresse, entre les tours et le mur de la caverne. Ces huit balistes pivotent lentement, dans un bruit de craquement, pour se pointer droit sur vous.

On entend au loin des cris, et une porte qui s'arrête à hauteur de la taille s'ouvre dans l'un des portails. Vingt petites créatures (des kobolds) en sortent précipitamment : elles portent chacune un filet et un gourdin. Elles avancent au trot vers vous.

Si les PJ sont des esclaves capturés, ils seront emmenés aux enclos aux esclaves dans la caverne principale du repaire de l'Œil. Si les PJ luttent pour passer par le portail, essayant de secourir quelques uns de leurs collègues ou des citoyens d'Eauprofonde captifs, ils feront face aux défenseurs du repaire qui seront en état d'alerte. Dans chaque cas, le MD doit alors se reporter au Niveau Trois : Salles Importantes.

Les PJ en liberté dans la caverne principale du repaire seront manœuvrés par les gardiens tyramorts (des tyrannœils morts-vivants) vers les enclos aux esclaves. S'ils s'avèrent trop forts pour être capturés, les défenseurs essayeront de les faire entrer dans la Demeure de l'Œil, pour qu'ils affrontent les gardiens les plus puissants de l'Œil, « l'Anneau de la Mort ».

Les PJ qui sont conduits dans les enclos aux esclaves seront attaqués constamment avec des fumées soporifiques et des vers charognards dans l'espoir de les désarmer et de les faire prisonniers.

Si les PJ emprisonnés ne réussissent pas à s'évader de la prison d'eux-mêmes, le MD peut choisir de les faire vendre en tant qu'esclaves (avec des chances de recouvrer leur liberté quand ils seront transportés sur le fleuve, ou bien à Port-aux-Crânes) et de les emmener ailleurs, afin de commencer des aventures dans un nouvel endroit de Féerune.

Des PNJ capturés pourraient aussi être amenés comme esclaves, qui s'avéreraient avoir quelques atouts dans leurs manches : des trucs qui affaibliraient les défenseurs du repaire et briseraient les murs des enclos aux esclaves, libérant les PJ et leur donnant une petite chance de recouvrir leur liberté.

Des anneaux dans le noir

« De tous nos crochets et nos queues, louons tout ce qui dans l'herbe ondule »
— Vieux proverbe des Hautes Landes des Royaumes

Terrain : (Commencement) Montprofont
Niveau des PJ : 64 (8 personnages du niveau 8 en moyenne)

Mise en place

Les PJ sont menés hors de Montprofont par un portail, se retrouvant tout à coup au grand air, quelque part dans un endroit où des terres ondulantes et herbeuses sont enveloppées par la brume, et où ils font :

Une macabre découverte

> Devant vous se trouve une zone d'herbe piétinée. Des taches sombres marquent les brins d'herbe verte au sol, et vous pouvez voir çà et là une empreinte, un morceau de vêtement ensanglanté ou une lance de fantassin brisée qui a été oubliée. On s'est battu sauvagement ici il y a très peu de temps.
>
> Le vent siffle doucement autour de vous, agitant la pelouse. Vous ne voyez aucune victime, où que vous regardiez. Aucun corps ne gît dans l'herbe, et vous ne voyez rien qui ressembler à une tombe. Aucune chose de valeur n'a été laissée derrière non plus ; même les pointes des armes cassées ont été prises. Le sang est encore collant là où les taches sont les plus importantes. Il a été versé il y a peu de temps. La mort peut toujours se tapir aux alentours.

On ne trouve ici ni corps ni trésors ni ennemis en train de se tapir. Un silence inquiétant règne sur ce champ de bataille. Dans la brume, les PJ trouveront une trace nette conduisant loin du combat ; quelque chose (ou d'ailleurs quelques choses !) de lourd et de grande taille, avec des pieds griffus et une queue, s'est éloigné péniblement à travers les taillis et les terres exposées pour monter plus haut dans les terres. Un coup d'œil sur le paysage environnant montrera une lande dégagée, sans pistes, et sans aucun point de repère ni habitation.

Si les PJ suivent cette piste, elle les mènera dans une vallée en forme de bol située entre deux crêtes rocheuses. Là ils verront les propriétaires des traces qu'ils viennent de suivre : un groupe de chasseurs qui rentre chez lui.

Si les PJ ne semblent pas intéressés par le fait de suivre la piste, faites en sorte que le groupe de chasseurs les remarque (et les attaque), puis batte en retraite dans la vallée si les PJ sont forts, ou emmène les PJ vaincus dans la vallée si les chasseurs prennent le dessus.

Les chasseurs sont des **yuan-ti** qui ont des écailles, des bras d'humains, et une tête et un torse de serpent. La bande compte 14 de ces « hommes-serpents », qui guident (à l'aide de coups et de sifflements) deux **lézards de trait** (décrits dans le **Guide des monstres**).

Ces bêtes massives et plutôt dociles ressemblent à des iguanes géants d'une couleur olive gris terne avec des taches. On a sanglé sur leur dos des caisses grossières et ouvertes qui ressemblent plutôt à des chariots de marchands en mauvais état sans leurs roues (ce qu'ils sont en réalité).

Ces caisses sont pleines de corps entassés d'humains de tout âge, de chiens, de chevaux et de bétail, tous récemment tués. Au milieu de ces corps s'éparpillent leurs affaires (y compris un tout petit trésor, environ 13 po au total de petites pièces ; en revanche il y a un nombre assez important d'armes). Un homme-serpent se trouve entassé avec le reste et un autre qui paraît mort, mais qui n'est que grièvement blessé.

Ce yuan-ti blessé est armé d'un cimeterre, et feindra d'être mort si l'un des PJ s'approche du lézard de trait, cherchant à frapper et à tuer l'intrus s'il examine les corps ou les dérange.

Une cage dans l'une des caisses peut (si le MD juge que les PJ ont besoin de quelques renforts ou soins) contenir quelques captifs toujours en vie, comme des prêtres ou des jeteurs de sorts de faible pouvoir, qui se mettront à appeler à l'aide s'ils voient les PJ. Le bétail est également attaché en deux longues rangées derrière les lézards, et conduit dans la vallée.

La bande attaquera de façon féroce et impavide si elle voit les PJ, mais se retirera dans la vallée si les PJ offrent une grande résistance. Ils sont déterminés à ramener chez eux leur lot de charognes.

Lézards de trait (2) : Int Faible ; AL N ; CA 3 ; VD 9, N 15 ; DV 8 ; pv 60 chaque ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 2-12 (morsure) ; TA E ; M 13 ; PX 1 400 chaque.

Yuan-ti (10) : Int Géniale ; AL CM ; CA 0 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 55 chaque ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-10 (morsure), 1-4 (queue) ou par arme : 1-8 (cimeterre) ou 1-6 (hache de jet — portée 1/2/3) ; AS Constriction 1-4/round ; RM 20 % ; TA M ; M 14 ; PX 975 chaque.

Yuan-ti (4) : Int Géniale ; AL CM ; CA 0 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 55 chaque ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-10 (morsure), 1-4 (queue) ou par arme : 2-8 (épée bâtarde à deux mains) ; AS Constriction 1-4/round ; RM 20 % ; TA M ; M 14 ; PX 975 chaque.

Yuan-ti (blessé — 1) : Int Géniale ; AL CM ; CA 0 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 35 ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-10 (morsure), 1-4 (queue) ou par arme : 1-8 (cimeterre) ; AS Constriction 1-4/round ; RM 20 % ; TA M ; M 14 ; PX 975.

La vallée cachée

> Une vallée verdoyante et à l'air paisible s'ouvre devant vous, entre deux hautes crêtes rocheuses. On peut apercevoir ici et là les têtes des sentinelles hommes-serpents. Elles sont armées de lances de fantassins, de lames et de cors pour sonner l'alerte.
>
> Les sentinelles, postées partout sur les sommets et dans les hautes herbes, gardent un troupeau de lézards de trait monstrueux qui sommeillent, et une sorte d'entrée ou de portail en pierre creusé dans le sol dans une partie de la vallée.

Il est effectivement impossible d'entrer dans la vallée sans être vu. Les gardes sonneront l'alerte grâce à leurs « cors sifflants » s'ils entendent, sentent ou bien aperçoivent des intrus. Il y a 46 sentinelles yuan-ti au total, leurs caractéristiques étant les mêmes que celles que nous avons données ci-dessus pour le groupe de chasseurs, mais elles portent des cimeterres et des haches, et ont 50 pv chacune. Le troupeau de 18 lézards de trait ne peut pas être mis en fuite et obéit seulement aux hommes-serpents.

L'entrée est une ancienne arche de pierre usée par l'érosion, qui se trouve à flanc de colline. Sept gardes yuan-ti se tiennent en V devant celle-ci, et deux autres gardes sont postés à son sommet. Tous sont armés de lances de fantassins et de cimeterres, et ils ont 8 dés de vie et 50 points de vie chacun.

Les pièges et les protections de la zone autour de l'entrée sont décrits dans les plans de la couverture intérieure. L'approche de l'entrée est flanquée de deux talus hérissés de rangées de pieux aiguisés taillés

dans des troncs d'arbres. Au-dessus des talus se trouvent des pierres sur lesquelles les serpents prennent le soleil ; leurs repaires sont à l'intérieur de ces talus. En face de chacun, il y a un fossé d'écoulement qui empêche les assaillants de sauter facilement au-dessus des pieux.

Chaque round qu'un aventurier se trouve sur, ou à côté de ces talus, il y a 4 chances sur 6 qu'il se fasse attaquer par 1d4 serpents énervés. Ces reptiles sont des **vipères des glaces**, ainsi nommées dans les Royaumes parce qu'elles sont capables de rester actives sous des températures légèrement au-dessous de zéro, contrairement à la plupart des reptiles ; elles peuvent également supporter un soleil très chaud.

Au total, il y a 412 de ces serpents. De nombreux tunnels où ils rampent relient les deux talus sous terre, et criblent à la fois ces derniers et les champs voisins, reliant tout à la grande caverne du lac qui se trouve dessous.

« L'entrée » à vrai dire n'a pas de porte mais une herse qui ne tombera qu'après que la majeure partie du groupe des PJ sera passée au-dessous. Il y a un piège au-dessus et derrière cette entrée. Un autre piège couvre une grande zone en face de l'approche de la porte. Ces endroits piégés sont bien connus des défenseurs.

Les deux pièges sont d'énormes dalles de pierres ovales placées sur des pivots. Il s'agit de trappes à bascule délicatement équilibrées ; lorsque l'on marche dessus, elles se renversent brutalement, projetant à côté les touffes d'herbes qui les recouvraient, et déversant les intrus dans le grand lac au-dessous.

Il faut que les PJ qui se trouvent sur la trappe à bascule au moment où elle pivote effectuent deux tests de Dextérité. Celui qui rate le premier test tombe dans le lac au-dessous par la trappe, subissant 3d6 points de dégâts de chute. Celui qui rate le second test sera touché par le bord imposant de la trappe, ou tombera contre la dalle pivotante pour 1 à 2 points de dégâts. Les PJ qui ratent les deux tests subissent les deux effets ; ceux qui les réussissent parviennent à sauter sains et saufs, et restent à la surface.

La herse est vieille mais massive, et faite de deux grilles avec des barreaux en bronze. Une tentative de Barreaux et Herses est nécessaire pour lever chaque grille. Admettez qu'un total de 50 en Force (c'est-à-dire plusieurs PJ travaillant ensemble) lèvera automatiquement la herse, même si les PJ impliqués ont auparavant échoué individuellement ou en conjugaison avec d'autres PJ.

À partir de la herse un tunnel naturel au sol raboteux descend en pente jusqu'à une caverne énorme qui est presque entièrement remplie par un lac d'eau douce.

Serpent, vipère des glaces (416) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; pv 10 chacune ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 + poison ; AS Poison (déclenchement au bout de 2-12 rounds, réussir une sauvegarde avec un bonus de +1 ou subir 2-8 points de dégâts) ; TA P ; M 8 ; PX 175 chaque.

Yuan-ti (46) : Int Géniale ; AL CM ; CA 0 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 50 chaque ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-10 (morsure), 1-4 (queue) ou par arme : 1-8 (cimeterre) ou 1-6 (lance de fantassin) ; AS Constriction 1-4/round ; RM 20 % ; TA M ; M 14 ; PX 975 chaque.

Le lac aux os

Si les PJ tombent par une des trappes à bascule, ils plongeront dans les eaux froides du lac en faisant d'énormes éclaboussements ; les PJ qui tombent par la première trappe plongeront dans le lac au sud de la petite île, alors que les PJ qui tombent par la trappe qui se trouve derrière la herse entrent dans le bassin nord, par la chute d'eau (voir la carte de l'intérieur de la couverture). L'eau du lac est potable et peu profonde ; les PJ qui y tombent touchent le fond (sans plus de mal que les dégâts des pièges cités ci dessus), et ils sentent les picotements de nombreux os. Les eaux du lac sont légèrement phosphorescentes à cause de minuscules pousses de champignons aquatiques inoffensifs. Ces champignons meurent et perdent leur brillance au bout de 1 à 3 rounds si on les sort de l'eau.

> Le fond du lac est couvert d'un épais tapis jaune blanc d'ossements (des os humains). Des crânes vous font la grimace à travers l'eau claire et légèrement lumineuse. Au-dessus, une multitude de stalactites pendent, hérissés comme autant de lances. L'eau perle à leur surface ; vous pouvez entendre tout autour l'écho creux des gouttes qui tombent.
>
> Le lac disparaît dans les ténèbres ; vous ne pouvez pas connaître sa taille exacte. La caverne est jonchée de stalagmites. Certains d'entre eux s'étirent pour rejoindre les stalactites du dessus pour former de fantastiques colonnes. Un passage les traverse, et il vient du tunnel d'entrée (en bas duquel on peut voir de faibles traces de la lumière du jour) pour disparaître dans les ténèbres au loin, vers le lac. À ce bout du lac, on peut entendre un léger bruit d'eau qui s'engouffre puis tombe, et un faible courant vient vers vous depuis là-bas.
>
> Brusquement, l'eau tout autour de vous semble scintiller et briller, et vous avez une sensation engourdissante de picotements qui vous font atrocement mal !

Il n'y a pas de monstres qui habitent le lac, seulement quelques poissons comestibles qui ressemblent à des carpes (les raies blanches des grottes, quasi aveugles et qui sont si communes dans les zones souterraines des Royaumes). Ces dernières se raidiront, s'arrêteront de nager et remonteront doucement pour flotter à la surface, étourdies pendant 2-5 tours, pendant que les PJ ressentiront le choc violent de l'eau autour d'eux. Ceci est le résultat d'un éclair lancé dans l'eau de loin (voir ci-dessous), et infligeant 5d6 points de dégâts à tous les PJ à une distance d'au moins 6 mètres du bassin nord (ou dans ce bassin) près de la chute d'eau, ou la moitié des dégâts à tous ceux qui se protégeront contre les Sorts. Aucun bruit n'accompagne cette attaque, ni aucune autre de ce type.

Les PJ peuvent explorer cette vaste caverne (décrite dans la carte à l'intérieur de la couverture) pendant quelque temps sans être attaqués ou détectés par d'autres créatures qu'eux-mêmes. On peut fabriquer des gourdins et des dagues rudimentaires (infligeant des dégâts normaux, mais avec une pénalité de -1 pour toucher) en cassant des bouts de stalactites et de stalagmites, mais le MD doit décourager de tels actes en faisant tomber d'elles-mêmes du plafond de la caverne ces « lances de pierre », faisant 3 à 12 points de dégâts perçants/écrasants si elles touchent (il faut que les PJ en danger effectuent un test de Dextérité pour éviter de telles chutes de projectiles, et un deuxième test pour éviter d'être touchés par des éclats (pour 1 point de dégât) lorsque l'un d'eux atterrit et s'écrase tout près). Il n'y a aucun perceur (le monstre) dans la caverne.

La force de la chute d'eau et ses rochers rugueux et mouillés rendent impossible son escalade. Même si la magie permet aux PJ de prendre la forme de créatures aquatiques, ils verront qu'ils ne peuvent pas la remonter en nageant. Quiconque essaiera de la remonter en volant subira une attaque immédiate (un *éclair*) venant de l'occupant de la corniche du Repaire du Dessous.

Si les PJ décident de se cacher ou de camper à l'intérieur de la caverne, ils doivent affronter des attaques incessantes de serpents



qui rampent jusqu'en bas, venant des talus situés à la surface, et aussi de serpents volants (voir ci-dessous).

Le chemin qui traverse les stalagmites monte et descend en suivant le sol de la caverne, remontant jusqu'à un escalier en pierre qui marque l'extrémité de la caverne, et monte dans l'obscurité.

Une fouille minutieuse de cette caverne (et seulement une fouille minutieuse, qui durera au moins 1 tour) révélera un paquet entouré de vêtements, et que l'on a enfoncé dans une fissure entre deux stalagmites : une *baguette prodigieuse* dont le mot d'activation (« Leeratha ») est gravé sur sa poignée ; il reste 19 charges.

> À côté de la marche se trouve un visage humain gravé dans le mur de pierre de la caverne : il arbore un sourire énigmatique et connaisseur, au-dessous des contours d'un demi-masque comme ceux que l'on porte aux bals masqués des villes de l'Amn, du Téthyr et de la Côte des Épées. Les orbites du masque sont des trous sombres. Sous ce visage, le mur est bombé et forme une grande arrête de pierre, que l'on a adroitement ciselée en forme d'une main gauche humaine tendue. Dans le creux de cette main, qui est de la taille d'un homme, se trouve une pierre précieuse à facettes aussi grosse qu'un bouclier !

Le bas-relief est en fait une idole tombée en désuétude de Mask, le Dieu des Voleurs. Si l'un des PJ porte des objets magiques, la « gemme » se mettra à briller d'une douce lueur bleu blanc tel un sort de *lueur féerique*. Il n'y a rien d'inscrit nulle part, et le silence se fait très pesant tout autour du visage immobile.

La gemme est en fait un gigantesque cristal de roche naturel poli, d'une valeur d'environ 60 po en raison de sa rareté, mais ce n'est pas du tout une pierre précieuse. On a lancé un sort dessus pour qu'il brille en présence d'objets magiques, l'intensité de l'éclat variant en fonction de la puissance de l'enchantement. Le cristal fera office d'une *détection de la magie* jusqu'à une distance de 12 mètres, et sa lumière fera jaillir sept **serpents volants** à l'attaque. Ces horreurs ailées de 60 centimètres de long ont leur repaire dans une cavité derrière le masque, et elles sortiront des orbites en volant si la pierre brille ou si quelqu'un les dérange en enfonçant ou en tirant quelque chose dans un des orbites.

Les serpents volants sont de nouveaux monstres entièrement décrits en détail dans ce coffret. Ils attaqueront sans peur, en fonçant et fondant sur les PJ, formant un nuage autour d'eux, et les poursuivant partout jusqu'à ce que l'une des deux parties soit tuée. Les serpents volants attaquent toujours par préférence le visage des ennemis humains, cherchant à les aveugler afin qu'ils puissent les tuer et les dévorer à leur guise.

Tout au fond du repaire des serpents ailés, à un peu plus de 1 m 20 d'un des orbites, se trouve une offrande oubliée depuis longtemps pour Mask, un petit coffre en ivoire avec des loquets, et ciselé d'un dessin de cavaliers en train de galoper (d'une valeur de 4 po) qui contient 16 pièces de platine.

Si on soulève le cristal de roche, un serpent qui était en train de dormir enroulé dans la cavité sous le cristal attaquera aussitôt. C'est une **vipère des glaces**, comme celles qui sont sur les talus verdoyants de la surface.

Serpent volant (7) : Int Faible ; AL N ; CA 7 ; VD 9, V 21 (B) ; DV 1 +4 ; pv 7 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-3 (morsure) ou 1-4 (jet d'acide, 3 mètres de portée) ; TA P ; M 12 ; PX 120 chaque.

Serpent, vipère des glaces : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; pv 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 + poison ; AS Poison (déclenchement au bout de 2-12 rounds, réussir une sauvegarde avec un bonus de +1 ou subir 2-8 points de dégâts) ; TA P ; M 8 ; PX 175.

La caverne de garde

> L'escalier qui vient de la caverne du lac est humide, obscur et étroit, et monte dans le noir. Alors que vous le montez avec précaution, vous êtes soudainement frappés par quelque chose de dur qui tombe d'en haut et se fracasse. Un liquide froid vous gicle dessus ! Vous entendez du verre qui se casse derrière vous, et d'autres bruits d'éclaboussures !

Des trous sinueux naturels permettent aux gardes yuan-ti, allongés dans une cavité audessus, de lancer et de faire rouler des pots d'huile sur les intrus que sont les PJ.

Les pots ne font aucun dégât au départ (bien qu'il faille que chaque PJ réussisse un test d'Intelligence pour éviter d'être aveuglé pendant 1 à 2 rounds par les éclaboussures d'huile dans ses yeux), mais un round plus tard, les hommes-serpents lanceront des torches allumées dans l'escalier.

Les jets d'attaques normaux s'appliquent aux attaques de torches, comme si les hommes-serpents attaquaient au corps à corps avec des armes. Tout PJ touché par une torche subit 2 à 12 points de dégâts enflammés dès que l'huile qui est sur lui s'enflamme (tous les PJ auront de l'huile sur eux). Il subira 1d6 points de dégâts supplémentaires le round suivant. Tout PJ « aveuglé » (voir ci-dessus) en proie aux flammes subira 1 point de dégât supplémentaire, et sera incapable de voir pendant 2 rounds de plus.

Les PJ en contact avec d'autres PJ en proie aux flammes seront à leur tour enflammés (1d8 points de dégâts lors du premier round, et 1d4 lors du deuxième). Tout aventurier enflammé après le bombardement de pots d'huile ne subira qu'un seul round de dégâts dus au feu, pour 1 à 3 points de dégâts. Les objets inflammables transportés ou enfilés par les PJ devront effectuer des jets de sauvegarde.

La cavité où les gardes yuan-ti se couchent à l'affût, s'incline vers le bas pour rejoindre l'escalier qui monte dans une petite caverne ronde. Les huit gardes se tortilleront en descendant pour attaquer les PJ dans ce lieu, brandissant des cimeterres.

De cette caverne, un petit tunnel sale où l'on rampe continue, encore vers le bas, menant au Repaire du Dessous.

Gardes yuan-ti (8) : Int Géniale ; AL CM ; CA 0 ; VD 9 ; DV 8 ; pv 55 chaque ; TAC0 13 ; #AT 3 ; Dég 1-10 (morsure), 1-4 (queue), 1-8 (cimeterre) ; AS Constriction 1-4/round ; RM 20 % ; TA M ; M 14 ; PX 975 chaque.

Le Repaire du Dessous

> Le tunnel est bloqué par la terre et les os de petites créatures fouisseuses, mortes depuis longtemps. Il ondule vers le bas, sinueux et plongeant, la terre du sol étant sillonnée par le passage de nombreux petits serpents rampants. Quand il s'ouvre enfin, vous pouvez sentir que vous êtes dans une grande et haute caverne. Puis vous entendez dans l'obscurité devant le bruit de quelque chose qui rampe…

Le tunnel s'ouvre dans le bas d'un grand puits aux murs de pierres. Il contient des piles de fragments d'os brisés et tordus, plusieurs armes en train de rouiller mais enco-



re utilisables (une hachette, trois dagues et une épée longue), une boucle de ceinture, un anneau (simple, non magique et en laiton), 16 po, 3 pa et 26 pc éparpillées une à une au fond du sol en terre du puits, ainsi qu'un gigantesque **serpent constricteur géant**. Il a très faim, et s'attaquera rapidement aux intrus.

Un **naga malicieux** attend allongé sur un des rebords situés 12 mètres au-dessus du fond du puits (rebord que l'on peut atteindre en escaladant les murs humides et glissants du puits, ce qui prend 2 rounds et exige un test de Dextérité réussi chaque round, pour éviter de glisser à nouveau vers le fond.

Le naga, Ithkyxan, utilisera ses sorts pour attaquer les PJ dans le puits (comme un M5 : 4, 2, 1 ; et un P4 : 3, 2, doublés par la couronne qu'il porte). Ses sorts actuels sont *vapeur colorée, détection de la magie, agrandissement, feuille morte, projectile magique* (x4) ; *ESP, sphère enflammée, invisibilité, toile d'araignée* ; *éclair* (un déjà lancé sur le bassin) ; *injonction, soins des blessures légères* (x5) ; *immobilisation des personnes* (x2), *flammes, altération du temps*.

Ithkyxan ressemble à un énorme serpent noir, avec des anneaux rouge cramoisi vif, et une tête humaine aux traits royaux. Il a des lèvres hautaines et sarcastiques, et des traits patriciens quelque peu humains, encadrés de cheveux bruns élégamment coiffés à l'ange. Il porte un anneau de métal argenté pour les cheveux qui fait trois tours, une *couronne de naga* (voir **Objets magiques**) qui a pour effet de doubler ses sorts, et de lui donner quelques pouvoirs supplémentaires.

Il faut que quiconque essaie de voir ce qui se trouve sur le rebord au-dessus, y projetant de la magie, ou essayant de frapper le naga en combat au corps à corps, effectue un test d'Intelligence pour éviter de croiser son regard. Si le joueur déclare précisément que son personnage évite de regarder la tête de Ithkyxan, le PJ sera incapable d'identifier l'adversaire, et il faudra qu'il attaque avec une pénalité de -1 pour toucher.

Les PJ qui sont charmés par le naga seront exhortés à désarmer ou retenir leurs compagnons PJ, détourner les tirs, empêcher les PJ magiciens de lancer des sorts, puis à plonger dans le torrent bouillonnant qui sort du mur à côté du naga.

Ce torrent dégringole le long d'une chute rocailleuse, infligeant 2 à 8 points de dégâts à tous ceux qui le descendent, pour finir dans le lac décrit ci-dessus. Ithkyxan a utilisé cette chute d'eau pour attaquer tantôt les PJ qui étaient dans le lac avec un *éclair*.

Sur les ordres du naga, douze **serpents volants** jailliront de petites lézardes et fissures de la caverne située au-dessus pour attaquer les PJ. Ces agresseurs ailés redoutent plus le naga que les PJ, et combattront donc à mort. Leur tactique consistant à attaquer les visages est très efficace pour ruiner les efforts des jeteurs de sorts.

Ithkyxan a rassemblé cette communauté de semi-serpents depuis plus d'une demi-douzaine d'années, et sera furieux à l'encontre de toute rupture de sa source de nourriture aisée (les charognes apportées par les yuan-ti qui reviennent de leurs razzias) et de toute nuisance à l'encontre de ses serviteurs (Ithkyxan aime dominer des êtres inférieurs craintifs et serviles dans un excès quotidien d'ordres, tout en inspirant la crainte et la haine).

Ithkyxan veut acquérir toute la magie et toutes les richesses possibles, pour mieux attirer plus d'aventuriers (et ainsi plus de richesses), et en dernier ressort pour se défendre de façon convenable contre la traîtrise (qu'il anticipe) de sa future conjointe. Il a bientôt l'intention d'ordonner à ses yuan-ti de traquer et de lui apporter une femelle naga.

Ithkyxan attaquera les PJ vicieusement et avec énergie, s'échappant par la chute d'eau si besoin est. La survie est son tout premier souci, mais il cherchera à tuer tous les intrus s'il le peut. Il sait qu'il est selon le proverbe « dos au mur ».

Naga malicieux : Int Géniale ; AL CM ; CA 4 ; VD 12 ; DV 9 ; pv 66 ; TAC0 11 ; #AT 1 ; Dég 1-3 + poison (Type C : se protéger ou perdre 25 pv au bout de 2-5 rounds ; si la sauvegarde est réussie, on subit à la place 2d4 points de dégâts) ; AS : Charme par le regard, utilisation de sorts ; TA G ; M 14 ; PX 5.650.

Serpent constricteur géant : Int Animale ; AL N ; CA 5 ; VD 9 ; DV 6 +1 ; pv 42 ; TAC0 15 ; #AT 2 ; Dég 1-4 (morsure), 2-8 par round (constriction ; 4 humains avec 16 ou plus en Force peuvent desserrer le serpent constricteur en 2-5 rounds) ; TA G ; M 9 ; PX 650.

Serpent volant (12) : Int Faible ; AL N ; CA 7 ; VD 9, V 21 (B) ; DV 1 +4 ; pv 7 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-3 (morsure) ou 1-4 (jet d'acide, 3 mètres de portée) ; TA P ; M 12 ; PX 120 chaque.

Terminer l'aventure

Le trésor du naga est caché sous la chute d'eau. Bien que tout PJ descendant la chute ait 2 chances sur 6 de déloger quelque chose (qui descendra la chute avec lui), une fouille déterminée nécessitera plusieurs aventuriers qui retiendront avec une corde un de leurs compagnons en train de fouiller (avec sans doute un sac pour l'accompagner, ou une caisse attachée à sa propre corde) contre la force de l'eau impétueuse.

Sous les eaux tourbillonnantes se trouve : une boîte métallique à verrou rouillée (non verrouillée, et contenant huit fioles de verre soigneusement rangées sur un râtelier, toutes étant des *potions de soins* qui rendent 2d4 +2 points de vie chacune) ; un sac de toile pourri qui contient 78 po ; un tube en os qui renferme un parchemin ou une carte illisible et détériorée par l'eau ; un coffret en bois taillé à l'eau comprenant trois mains humaines tranchées, toutes portant un anneau en cuivre (un anneau n'est pas magique, mais les autres sont un *anneau de feuille morte* et un *anneau de protection +2*) ; un *bâtonnet de résurrection* (avec encore 9 charges) ; une statuette d'ivoire finement sculptée représentant une jeune femme en train de jouer de la harpe, et d'une valeur de 16 po ; un *ceinturon d'hermaphrodite* ; et un *marteau de guerre +2*.

Le MD doit auparavant prendre en compte les effets potentiels entraînés par l'introduction de chaque objet dans sa campagne, et modifier le trésor en conséquence. Si l'on désire un retour rapide dans Montprofont, on peut placer un portail au bout d'un passage secret donnant hors du fond du Repaire du Dessous ; un portail reliant ce lieu à la Colline aux Rats (décrite plus loin, à son propre chapitre).

Si l'on désire plus de combat, une puissante bande de yuan-ti (30 à 40) peut amener dans la vallée une femelle naga enfermée dans une cage et privée de pouvoirs magiques, au moment où les PJ sortent du Repaire du Dessous.

Note : Si les PJ trouvent cette aventure trop facile, le repaire du naga pourrait être la dernière demeure d'un autre des anciens apprentis d'Halaster. Il pourrait être une demiliche (voir *BM* : « Liche »), son crâne faisant partie du trésor gardé par le naga. L'une de ses attaques pourrait être un sort qui projetterait à nouveau, comme un portail, tous les PJ dans les profondeurs de Montprofont ; tous ensemble, voire séparés, envoyés seuls vers des destinations différentes dans les ténèbres profondes et patientes...



L'Arbre qui tue

« J'espère que mes vieux yeux ne verront jamais plus
Pire horreur que l'Arbre qui tue... »
— Tiré d'une vieille chanson populaire cormyrienne

Mise en place

Terrain : (Commencement) Montprofont ; (Rencontre principale) Cormyr
Niveau des PJ : 80 (8 personnages de niveau 10 en moyenne)

Note : On peut facilement adapter « L'Arbre qui Tue » afin qu'il représente un défi pour les personnages de niveaux plus élevés, en augmentant la difficulté des monstres qui font office de gardiens. On peut également le replacer aisément dans n'importe quelle zone plutôt sauvage et densément boisée près d'habitations de petites-gens. Cette aventure se situe actuellement dans la dense forêt centrale du Royaume du Cormyr, au nord de la route de Dhedluk à Immersye, juste à l'est de la rivière l'Étoilée.

Si on l'utilise avec Montprofont, le portail qui dépose les PJ dans la clairière les place à l'intérieur du *mur de force* sphérique du **tentasombre** (un nouveau monstre) qui attendait, les obligeant à le rencontrer : il faut qu'ils tuent le monstre s'ils veulent quitter le *mur de force*.

Si on l'utilise séparément de Montprofont, l'aventure commence dès qu'un groupe de personnages-joueurs voyage par voie de terre dans une zone boisée. Les PJ arriveront à une clairière... une clairière contenant un seul et gigantesque arbre. Il y a quelque chose d'étrange au sujet de cet arbre.

La clairière et l'arbre

L'arbre s'élève au-dessus de vous, énorme, vieux et noueux. Vous n'en avez jamais vu de tel auparavant, et vous ne pouvez même pas savoir quelle est son espèce. Son tronc massif et tordu est aussi large qu'une petite maison, et son bois noir est incrusté de moisissure gris argent.

Cet arbre semble ne pas avoir d'écorce, mais plutôt une surface de bois noire et scintillante. En haut, ses branches forment une énorme voûte qui s'élève dans les airs. Elles s'arrêtent toutes à environ 4 mètres du sol, de sorte que l'arbre fasse de l'ombre à une zone dégagée sous lui, un peu comme un gigantesque parasol. Dans cette obscurité, vous pouvez voir des choses jaunies qui jonchent le sol : des ossements. Beaucoup, beaucoup d'ossements.

L'arbre se tient là, silencieusement, et vous vous sentez comme si vous étiez observés.

Des plantes grimpantes sont suspendues en hauteur, tordues ou en boucle, parmi les branches ; et çà et là parmi elles, vous remarquez un bouclier métallique suspendu, comme s'il avait poussé ici. Certains des boucliers sont brillants, et leurs blasons (des griffons, des chevaux qui bondissent et des serpents ailés en train de cracher) luisent encore ; d'autres sont vieux et sombres, peu à peu rongés par la rouille.

Vous remarquez aussi quelque chose d'étincelant dans l'obscurité au-dessous de l'arbre. Il s'agit d'une pièce d'or ; apparemment en train de flotter dans les airs !

Derrière elle, il y en a une autre ; et derrière cette autre, encore une ! Une piste ou une ligne de pièces d'or immobiles en train de flotter se dirige du bord de la clairière voisine jusqu'à l'arbre.

En regardant à travers la ligne flottante, vous observez deux choses. On ne voit sur le sol aucune autre pièce, arme ou chose métallique. La mystérieuse piste d'or mène à un endroit sur le tronc de l'arbre, où vous pouvez voir les contours d'une grande porte arrondie.

Aucun des PJ ne reconnaîtra le type d'arbre. C'est un prunier épineux très rare, vieux et profondément enraciné. Si les PJ s'y attaquent, il semblera humide, détrempé et très dur. Il a une CA 6, ne possède aucune attaque, ni Intelligence, et compte 1.306 points de vie.

Les sorts l'affectent normalement, mais le feu magique fait 2 points de dégâts en moins par dé grâce au fait que l'arbre a retenu beaucoup d'eau de filtration. Toutes les flammes normales causent la moitié des dégâts ou moins.

Les feux de toutes sortes en contact avec le prunier épineux font jaillir des nuages de vapeur aveuglante et tournoyante. Les PJ ne seront blessés par la vapeur que s'ils ne réussissent pas à partir immédiatement. Elle inflige 1 à 2 points de dégâts d'ébouillantage, et aveugle pendant 1 à 3 rounds lors de chaque round de contact où le personnage rate un Test de Constitution.

Après quatre rounds de contact avec n'importe quelle flamme, le prunier épineux fait couler une sève protectrice et curative, qui brûle pour produire une épaisse fumée noire et huileuse. Cette fumée aveugle ceux qui sont à l'intérieur, et inflige 2 à 5 points de dégâts par round d'inhalation. La fumée continuera encore 1 round après l'extinction ou le retrait de l'arbre de la flamme qui l'a déclenchée.

Les pièces irradieront un faible enchantement si l'on cherche à détecter la magie. Ce sont les seuls objets magiques détectables de la clairière. Il y a dix-sept pièces d'or. Le fait de les toucher les fait tomber par terre (ou dans la main de quelqu'un) sans heurts.

La ligne flottante de pièces conduit directement à une porte, un contour ovale et vertical dans le tronc de l'arbre. Un lourd et sombre anneau est monté sur un bouton de bois qui sort de l'ovale, sur son côté droit. La porte s'ouvrira librement, et n'est pas piégée. On ne peut détecter que des ténèbres en son sein.

Des boucles de ramifications d'un **étrangleur** sont suspendues çà et là parmi les branches du prunier épineux. Les PJ ne les affronteront que s'ils essaient de grimper dans les branches de l'arbre, ou s'ils cassent ou brûlent des branches ou des ramifications. On voit parmi elles plusieurs squelettes de petites-gens tordus et entortillés (au choix du MD, une ou plusieurs de ces sortes de dépouilles peut encore posséder une dague ou une faucille prise parmi les os et les vêtements en décomposition, afin d'aider les PJ prisonniers).

L'étrangleur est globalement une énorme plante, entortillée parmi le prunier épineux. Ses ramifications sont attirées par la chaleur et la lumière, rampant sur 1 m 50 par round ; quatre ramifications peuvent attaquer un PJ donné, chacune d'elle ayant une CA 6 et 13 points de vie. Les victimes ont le droit à un jet de Barreaux et Herses pour se libérer ; si elles échouent, elles sont capturées jusqu'à ce que la ramification soit coupée.

Les feux brûlants peuvent faire se replier les ramifications, les attaques basées sur le froid immobilisent les endroits affectés de la plante pendant 1d4 +1 rounds (et infligent 1 point de dégât par dé). Les attaques électriques ne font aucun dégât, mais doublent la vitesse de déplacement de la plante pendant 1d4 +1 rounds.

Plante Carnivore, étrangleur : Int Aucune ; AL N ; CA 6 (ramification), 5 (tige) ; VD 1/2 ; DV 25 ; pv 13 (chaque ramification), 150 pv (tige) ; TAC0 7 ; #AT 8-45 ; Dég 1-



4/round de constriction ; AS Strangulation (10 % de chances par round, la mort survient 1 round plus tard) ; DS Spécial ; TA T ; M 14 ; PX 18.000.

Deux rounds après l'apparition des PJ (ou avant, si les PJ essaient de quitter la clairière sans approcher ou examiner l'arbre), il se passera deux choses :

- D'abord, un *mur de force* surgira brusquement, entourant toute la clairière (et emprisonnant les PJ qui y sont). Il est sphérique, et s'étend à travers les airs et le sol. S'ils veulent jamais quitter les environs de l'arbre, les PJ devront détruire la cause de ce mur : le tentasombre qui est caché. Il dresse le mur pour s'assurer que ses proies ne s'échappent pas pour avertir d'autres personnes de sa présence, et afin qu'un repas ne lui fausse pas compagnie.
- Ensuite, trois **petites-gens** armés d'épées courtes et de boucliers, sortiront soudain des branches de l'arbre situées près des PJ, et fondront sur eux pour s'emparer de leurs armes, objets magiques et trésors.

Les lames des petites-gens sont dans leur fourreau, et ils volent grâce à leurs boucliers magiques. Chacun attaquera en piqué, tournant et se contorsionnant, ne cherchant qu'à s'emparer de quelque chose, pas à blesser. Chaque petit-homme a droit à deux tentatives de rafle par round. Un jet « pour toucher » réussi signifie qu'une prise a été effectuée.

Un PJ a droit à deux tests de Dextérité dans un round pour déjouer les tentatives de rafle (si deux petites-gens ou plus se regroupent contre un seul PJ, celui-ci sera incapable de déjouer toutes les rafles possibles). Le joueur choisit quand un PJ essaie d'arrêter une rafle, avant que le MD ne lance le dé pour savoir si l'essai est réussi.

Un PJ qui lance des sorts dans un round ne peut pas essayer de déjouer des rafles. Il se peut qu'une rafle réussie ruine l'incantation d'un sort. Un PJ qui n'essaie pas une attaque avec une arme, une escalade, ou une autre activité manuelle et nécessitant de l'habileté, dans un round, a droit à trois tests de Dextérité pour déjouer des rafles.

Les petites-gens essaieront d'attraper les affaires des PJ et de retourner dans l'arbre, s'élevant à l'extérieur des branches (le long de la surface intérieure du *mur de force*), jusqu'à une ouverture dans la cime trouée de l'arbre. De là, ils descendront dans la Salle Supérieure avec le butin qu'ils auront volé, attrapant des frondes pour se défendre contre la riposte des PJ.

Les petites-gens s'appellent Burth Gouaille Ravageuse, Jaeko Vœu de Ménestrel et Gobor Sac-à-Vin. Charmés par le tentasombre, ces petites-gens sont maintenant d'alignement chaotique mauvais (contre loyal bon d'habitude). Ils portent des armures de cuir et des boucliers magiques que le tentasombre leur a donnés.

Ces *boucliers +1* ont le pouvoir de *vol* (6 rounds/jour, que l'on peut utiliser dans n'importe quelle combinaison de 1 round d'incrément ; s'ils sont utilisés par un être de taille humaine, ils confèrent une manœuvrabilité de classe C). Le mot de commande de chaque bouclier est gravé entre ses sangles.

Les petites-gens utiliseront tout le temps de vol de leurs boucliers dans des tentatives de rafles ; si on les attaque pendant cette période, ils remonteront en volant dans les recoins supérieurs de l'arbre à mesure que leur temps de vol s'écoule. À l'abri là-bas (ce qui augmente d'ailleurs leur CA à 4), ils attaqueront les PJ avec leurs frondes (portée : 5/10/20).

Quand les PJ passent la porte, ou grimpent dans l'arbre, les petites-gens iront dans la Salle Supérieure pour les attaquer à partir d'ici, ne s'enfuyant que s'ils sont gravement blessés par la magie des PJ.

Petites-gens G5 (3) : Int Élevée ; AL Spécial ; CA 7 (10) ; VD 6 (9), V 15 (B) grâce aux boucliers magiques ; pv 41, 36, 27 ; TAC0 16 (+3 avec les frondes) ; #AT 1 ; Dég 1-6 (épée courte), 1-4 (dague, 3 chacun), 2-5 (billes ; chacun possède 2 frondes et 33 billes) ; TA P ; M 12 ; PX 270.

Le puits

La porte dans l'arbre s'ouvre sur l'obscurité. Si les PJ examinent avec de la lumière, ils verront les choses suivantes :

> La porte s'ouvre sur un espace vide à l'intérieur de l'arbre, un puits qui tombe droit dans les ténèbres. On peut voir une faible lueur, loin en bas.
>
> Il fait chaud et moite ici, avec une odeur de terre et de marécage. Les murs de bois noirs de l'arbre vivant scintillent de perles d'humidité. Loin au-dessous, on peut entendre un léger bruit de goutte-à-goutte. Il n'y a aucun autre son.
>
> À côté de vous, des chevilles de bois enfoncées dans la surface intérieure de l'arbre, servent d'attache à deux échelles de corde, chacune descendant le long d'un côté du puits. Au-dessus de vous se trouvent des pousses riches en fougères, où les murs en bois de l'arbre semblent se rejoindre pour former un toit invisible.

Le puits tombe de 24 mètres avant de s'ouvrir dans la Salle Inférieure. Les personnages qui tombent dans ce puits subissent 1d4 points de dégâts tous les 3 mètres de chute, plus à cause des coups dans les murs du puits que de l'impact lors de l'atterrissage au fond.

Les échelles de corde possèdent des traverses croisées en bois, et sont faites en corde épaisse et de bonne qualité, mais les cordes sont grises, pourries, et peluchent suite à l'âge et à la décomposition. Chaque round où un personnage les descend, donnez 15 % de chances à la corde de se rompre. Augmentez cette chance de 5 % par personnage supplémentaire sur l'échelle. Doublez les chances de rupture durant tout round où un personnage se lance dans un combat, une incantation de sorts, ou un tir de projectile, alors qu'il est sur une échelle. Les échelles craqueront et s'étendront de façon alarmante à mesure que de plus en plus de monde se trouvera dessus.

À chaque fois qu'une échelle se brise, il faut que tous les personnages dessus effectuent deux tests de Dextérité. Le premier détermine si une quelconque arme ou un autre objet tenu est lâché. Le deuxième, s'il est réussi, permet au personnage de s'accrocher à une protubérance du mur du puits pour éviter de tomber, ou d'attraper l'échelle au-dessus du point de rupture. Si le deuxième test est raté, on en effectue un troisième, pour voir si un personnage tombe de toute la profondeur du puits (totalité des dégâts), ou s'il se ralentit ou s'accroche à quelque chose dans sa chute (la moitié des dégâts de la chute).

Les PJ qui descendent par n'importe quel moyen auront besoin d'au moins cinq rounds pour arriver en bas de la surface noire, glissante et irrégulière du puits.

Après que le premier personnage aura passé au moins un round dans le puits, ou à chaque fois que n'importe quel personnage essaiera de grimper pour examiner le haut du puits (quel que soit le premier de ces deux faits), les petites-gens dissimulés dans la Salle Supérieure attaqueront les PJ dans le puits, tirant vers le bas, à travers le rideau de fougères qui se trouve sous les trous du plancher de la Salle Supérieure. Ils continueront à attaquer jusqu'à ce que tous les PJ



soient morts, aient atteint la Salle Inférieure, ou aient amené un petit-homme à 10 pv ou moins (moment à partir duquel celui-ci grimpera pour sortir de la Salle Supérieure, afin de se cacher dans les branches entortillées de l'arbre, évitant si possible tout autre combat, pendant que les autres petites-gens continueront leurs attaques).

La Salle Supérieure

Les trois petites-gens vivent dans cette haute salle. Ouverte sur le ciel en son plafond, elle contient de nombreuses étagères et cavités naturelles où les petites-gens dorment, entreposent la nourriture (surtout du fromage et du pain moisis), gardent quelques petits sacs pour leur trésor, et étendent les vêtements qu'ils ne portent pas, pour se débarrasser de l'humidité omniprésente (autant que faire se peut).

Il y a trois bourses en grosse toile qui contiennent le trésor : une avec 4 po, 6 pa et 2 pc ; une autre avec 11 po, 4 pa et 1 pc ; et la dernière avec des pierres précieuses : un rubis rouge cramoisi vif, taillé en couronne (valeur 5 ;000 po), une grande topaze jaune d'or taillée en ciseaux (valeur 600 po) et quatre petites améthystes taillées en octogone (valeur 100 po chacune).

Les petites-gens possèdent également plus d'armes ici même, qu'ils peuvent utiliser pour attaquer les intrus qui sont dans le puits au-dessous. Chacun a de côté une épée courte, deux dagues et une arbalète légère. Chaque petit-homme possède 48 carreaux (1d4 points de dégâts).

Il y a aussi trois hallebardes (1d10 points de dégâts) avec lesquelles les petites-gens donnent des coups aux PJ dans le puits. Elles sont équipées de collerettes métalliques évasées, pour supporter le poids de l'arme d'hast, empêcher qu'on les arrache des mains des petites-gens, et pour détourner les projectiles et les coups portés au-delà du manche de l'arme. Les petites-gens ne peuvent manier ces hallebardes que pour les pointer dans le puits ; autrement ils ne peuvent les brandir en combat.

Il y a également quatre *carreaux de morsure +2* dans la salle. Les petites-gens les utiliseront s'ils s'avèrent incapables de blesser les PJ de façon importante, ou si les PJ lancent une attaque déterminée dans la Salle Supérieure.

Ces carreaux d'arbalètes magiques infligent 1d6 points de dégâts quand ils touchent, et se transforment en petits serpents ailés dotés de longs crochets. Chaque serpent mord pour 2 à 5 points de dégâts supplémentaires. Puis il s'envole autour de la même cible pour la mordre durant encore 2 rounds (à moins qu'il ne soit détruit avant), finissant par se dissiper en une bouffée de fumée inoffensive. Si le groupe est fort, les serpents ailés pourraient continuer à attaquer indéfiniment, c'est-à-dire jusqu'à leur destruction, à la discrétion, du MD. Ces serpents ne sont pas intelligents, et sont incontrôlables par des moyens magiques ; ils ont une CA 3, volent à une vitesse de 12 (B), attaquent avec un TAC0 19, et possèdent 9 points de vie chacun.

Les petites-gens ont oublié la façon dont ils se sont retrouvés ici, ainsi que tout autre chose que leurs propres noms et leur provenance (des fermes à la lisière des bois, près d'Immersye).

Piège à lances

Neuf mètres sous l'ouverture de la porte, on a placé sur les parois du puits un cercle de six lances montées sur ressort. Dissimulées par des portes de bois aux formes irrégulières, qui se déplacent avec elles quand elles frappent, ces longues pointes de bois durcies au feu se projettent sur quiconque passe devant elles en escaladant ou en volant. Elles sont disposées de telle sorte qu'éviter une lance met une créature à portée d'au moins deux autres.

Les lances sont graissées pour retarder leur décomposition. Ceci rend dur le fait de s'y accrocher (et de les agripper pour tenter de les briser). Elles infligent 2 à 8 points de dégâts d'empalement dus à l'immense force de leur projection. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire ; il faut que les PJ qui passent devant en volant ou en tombant réussissent deux tests de Dextérité (avec pour conséquence l'empalement si l'un des deux tests est raté).

Il faut faire 6 points de dégâts à une lance pour la briser. Un PJ qui réussit cela tombe sans se soucier des lances et sans dégâts supplémentaires. Chaque attaque qui touche une lance inflige 1 point de dégât supplémentaire à tout PJ empalé sur ladite lance.

Un PJ qui essaie de se tortiller pour sortir la pointe d'une lance au lieu de la briser prend le risque d'effectuer un deuxième test de Dextérité. S'il est raté, une deuxième lance frappe le PJ juste au moment où il s'échappe de la première. Les lances qui ratent leur coup se rétractent aussitôt dans la paroi de l'arbre, prêtes à frapper de nouveau.

La Salle Inférieure

Le puits descend dans cette caverne en forme d'œuf, aux murs rugueux, et au plafond bas. Vingt-quatre mètres sous le seuil de la porte, se trouve le toit de la Salle Inférieure. La caverne mesure environ 4 m 50 de haut (moins aux coins les plus éloignés du puits), et est à moitié remplie d'eau verte et opaque. Les extrémités pourries des échelles de corde pendent 60 centimètres au-dessus de la surface tranquille de l'eau.

> Il y a un relent marécageux de pourriture dans cet endroit moite et presque brumeux. De l'eau goutte du plafond dans l'eau verte et obscure qui se trouve au-dessous de vous ; rien d'autre ne bouge. Les bruits sont assourdis. Tout autour de vous, il y a des parois de terre, sur lesquelles sont alignées des colonnes noires et étincelantes qui sortent de l'eau, et courent pour se confondre avec le chaos d'enchevêtrements de l'arbre, au-dessus. Elles ressemblent à d'énormes racines.
>
> Ça et là parmi elles sont suspendues des armes, accrochées à de noires aspérités et protubérances. Vous pouvez voir des épées, des haches et des marteaux rouillés. Une hache, au fin fond de la caverne, semble luire faiblement.
>
> Il y a une autre lueur plus forte dans la salle. Elle vient d'un point immobile dans l'eau, sous l'ouverture du puits. L'eau est trop obscure pour vous laisser voir ce qui en est la cause.

La hache qui brille est une *hache d'armes +2*, qui brille en présence de magie. L'intensité de la lueur varie avec la proximité et la force de la magie en question. Cette lueur ne peut pas être éteinte par le porteur de la hache, ni par un quelconque autre moyen, excepté la destruction de l'arme.

La hache brille en réponse à la lueur sous l'eau : un *bâtonnet de soins*, brillant, métallique et d'ancienne fabrication nethérisse. Cet objet a les mêmes pouvoirs qu'un *bâton de soins*, mais ne peut affecter qu'une créature, et ne fonctionne qu'une fois par jour. Il ne compte actuellement que 7 charges.

La lueur du bâtonnet peut être « allumée » ou « éteinte » par la pensée de tout être intelligent qui touche le bâtonnet, bien que seul un prêtre puisse déclencher son pouvoir de guérison, en prononçant le mot de commande gravé sur l'objet (« Asealess »).



Le tentasombre a allumé la lueur comme leurre ; dans un rayon de 3 mètres, cette lueur blanche donne assez de lumière pour lire.

Il y a d'autres trésors dans l'eau, mais les PJ n'auront aucune chance de les trouver tant qu'ils n'auront pas vaincu le monstre qui a fait de cette salle son repaire, un cruel et dangereux **tentasombre**.

Ce monstre repose sous l'eau, par-dessus la plupart du trésor, et attend ici pour dévorer les intrus. Les « racines » verticales qui strient les parois de la salle sont ses nombreux tentacules.

Chaque tentacule peut manier toute arme qu'il peut attraper (comme celles déjà « suspendues » dans la salle, plus celles qu'il peut enlever aux PJ ; traitez chaque tentative de saisie comme un jet d'attaque d'un tentacule, un par round : un jet réussi signifie qu'il faut que le PJ réussisse un test de Dextérité pour empêcher la saisie ; mais il a quand même droit à une action dans le round, même une attaque avec l'arme en question. Les tentacules peuvent aussi frapper, ou agripper et étreindre.

Le tentasombre attendra pour attaquer qu'un personnage essaie de tirer sur une arme pour la libérer (il tolérera les personnages qui montent le long des « racines » sans rien faire), ou tente de chercher des choses sous l'eau (le simple fait de plonger dans l'eau n'entraînera aucune réaction).

Le plafond de la salle est une masse tordue de vraies racines et des tentacules du monstre. Il est lissé de moisissure ; chaque round où il se déplace au plafond, ou y reste simplement suspendu, il faut qu'un PJ effectue un test de Dextérité, ou tombe dans l'eau au-dessous. Les tentacules du monstre peuvent atteindre chaque point du plafond et de la Salle Inférieure, ainsi que les 3 derniers mètres du puits.

Les personnages qui sont dans l'eau verront qu'elle est profonde de 1 m 50 à 2 m 70 (2 m 10 dans la plupart des endroits), et trop sombre pour qu'on y voie sans source de lumière (magique). Les personnages peuvent nager aisément (l'eau n'est pas froide au point d'être engourdissante), mais les personnages qui nagent risquent d'être entraînés sous l'eau et retenus par le tentasombre.

Un personnage passif peut rester sous l'eau pendant 1 round par point de Constitution avant de se noyer. Un personnage actif, en train de se battre, peut rester sous l'eau pendant la moitié de cette période ; mais lors de n'importe quel round où un personnage n'attaque pas, il ou elle peut atteindre la surface pour respirer. Si l'on est retenu par un ou plusieurs tentacules, le fait d'atteindre la surface nécessite deux tests de Force réussis : un pour aller à la surface, et un pour sortir le nez ou la bouche hors de l'eau ou d'un tentacule afin de respirer. On recommence ces tests chaque tour pour rester à la surface contre les torsions et les tractions des tentacules, et pour conserver un accès dégagé vers l'air. Le tentasombre possède 36 tentacules suffisamment grands pour être utilisés en combat ; tout personnage dans la Salle Inférieure peut être attaqué par cinq d'entre eux maximum en un seul round.

Les armes maniées par le tentasombre font les dégâts normaux. Le tentasombre contrôle six épées longues (1d8 points de dégâts), deux épées courtes (1d6 points de dégâts), la hache d'armes magique (1d8 +2 points de dégâts), trois hachettes (1d6 points de dégâts), une masse de fantassin (1d6 +1 points de dégâts) et quatre marteaux de guerre (1d4 +1 points de dégâts). Il peut également donner des coups avec les restes tordus d'un bouclier pour 1d3 points de dégâts. Seules deux armes peuvent atteindre un même PJ en un round.

Le tentasombre peut aussi agripper et étreindre. Un jet d'attaque réussi est nécessaire pour agripper, ce qui ne fait aucun dégât, mais inflige aussitôt une pénalité de -1 aux attaques du PJ. Lors des rounds suivants, un tentacule agrippé étreint pour 1d6 points de dégâts par round. Deux tentacules enroulés autour d'un PJ infligent à ce dernier une pénalité de -2 à ses attaques et sa CA, et le font se déplacer deux fois moins vite. Trois tentacules infligent une pénalité de -3 aux jets d'attaques de la victime, et ainsi de suite (voir la fiche du Tentasombre, dans ce coffret, pour plus de détails). Cinq tentacules tenant un PJ empêchent tout mouvement sinon le fait de se tordre ou de se contorsionner, infligent une pénalité de –5 aux attaques, et réduisent la CA réelle à 10, peu importe l'armure ou les défenses magiques.

Toute attaque unique infligeant 7 points ou plus de dégâts à un tentacule, ou un total cumulé de 14 points de dégâts ou plus, oblige le tentacule à lâcher prise, et le fait se tordre de douleur pour le round suivant, avant qu'il n'attaque de nouveau. Les attaques totalisant 20 points de dégâts ou plus tranchent un tentacule.

Sous l'eau se trouve la masse noire et semblable à du cuir du tentasombre, de nombreux os d'humains, de nains, de petites-gens et d'elfes, et un trésor. Le MD doit modifier les richesses pour refléter les difficultés que les PJ ont eu à affronter pour y arriver, mais nous vous suggérons les objets suivants : un total de 1.216 po, 22 pa et 56 pc (des pièces éparpillées dans l'eau, les bourses et les sacs les contenant ayant été décomposés depuis longtemps) ; trois tubes d'os contenant des messages ou des cartes détrempées, complètement illisibles ; deux flacons d'acier, fermés avec un bouchon et de la cire à sceller encore intacts, et renfermant une *potion de forme gazeuse* et une *potion de soins* (2d4 +2 pv) ; un *anneau de télékinésie* (12,5 kilogrammes maximum) ; un coffret de fer contenant un *heaume de téléportation* (note : si vous l'utilisez dans Montprofont, la destination sera toujours quelque part dans le donjon : l'arrivée se fera sans danger, mais dans un lieu aléatoire) ; et une *amulette d'immunité à la détection.*

Le tentasombre est resté ici pendant longtemps. Jadis, il avait onze servants petites-gens charmés, mais il en a mangé quelques-uns dans les temps difficiles.

Tentasombre (1) : Int Élevée ; AL CM ; CA 6 ; VD 1 ; DV 9 ; pv 70 ; TAC0 11 ; #AT 36 (5 maximum par cible) ; Dég 1-2 (coup), 1-6 (constriction), ou par type d'arme ; AS Sorts de charme et d'immobilisation ; DS Sphère de force ; RM 60 % ; TA E ; M 13 ; PX 14.000.

Si le groupe est particulièrement fort, le prunier épineux peut être en train de bourgeonner. Ce prunier épineux a des fleurs tous les douze ans, et il lui pousse des épines noires pointues (1d4 points de dégâts par contact) sur toutes ses branches, son tronc, et les parois de son puits intérieur. Ces épines se développent en petits nœuds, et attendent, rentrées, jusqu'à ce que quelqu'un frôle l'arbre : à partir de quoi elles sortent brusquement.





La Vipère Noire attaque

Terrain : (Commencement) Eauprofonde
Niveau des PJ : 48 (8 personnages de niveau 6 en moyenne)

Mise en place

Les PJ, qui sont dans Eauprofonde, entendent parler de vols dans les maisons des nobles, comme dans celles des riches marchands (et de vols à la tire dans les rues, accompagnés de nuages de fumée dissimulateurs. Une note sarcastique est toujours laissée, signée : « La Vipère Noire ».

Des nouvelles répétées de tels outrages doivent être introduites dans la partie avant que l'action de cette aventure ne commence. Chaque vol est plus osé que le dernier : des bijoux enlevés à une noble dans son bain ; des cadeaux de mariage volés dans la chambre nuptiale lors de la nuit de noces, la note laissée sous le lit (ou le voleur a dû se cacher) ; l'armure et les insignes royaux d'un ambassadeur en visite volés durant son déplacement dans la garde-robe (ou le cabinet de toilette) lors d'un bal au Palais de Piergeiron, etc.

Ces incidents continuent pendant un mois, se répandant à travers la ville comme des ragots pittoresques qui s'amplifient. Puis, peu importe les actions des PJ, la main de la Vipère Noire les atteint !

Pas de fumée sans vœu

Quand les PJ se trouvent quelque part dans Montprofont ou Eauprofonde (sauf le Portail Béant), et transportent des objets précieux (comme des objets magiques, le plus voyant étant le mieux), ils sont soudain enveloppés par une épaisse fumée grise qui ondule.

Un globe de fumée fait de cristal a été lancé après un globe similaire de « senteur somnifère ». Les deux éclatent, infligeant leurs effets aux PJ.

La fumée est un épais nuage aveuglant qui s'étend d'un rayon de 3 mètres par round, pendant 6 rounds, puis diminue jusqu'à disparaître 2 rounds après. Sa dissipation peut être accélérée par la magie, comme un sort de *rafale*, mais il faut que le jeteur soit capable de faire fonctionner avec succès des sorts tout en étant « aveugle ». La fumée n'est pas magique en soi ; et on ne peut pas la dissiper.

La senteur somnifère est un gaz parfumé gris brumeux, qui se dissipe rapidement une fois libéré, affectant un globe de 3 mètres de diamètre le premier round, puis s'étendant jusqu'à 6 mètres de diamètre le deuxième round, et étant inoffensif par la suite. Il est lancé au milieu des PJ. Il faut qu'ils se protègent contre le Poison avec une pénalité de -1 lors du premier round, et normalement lors du second, ou tombent de sommeil au bout de 2 à 5 rounds. Le sommeil ne dure que 2d4 rounds, mais on ne peut pas l'arrêter plus tôt. Ceux qui lancent les globes ont découvert que le fait de boire un mélange particulier de vin, de parfum bon marché et de musc animal, vous immunise contre les effets de la senteur somnifère pendant 2 à 5 heures.

Couvert par la fumée, le voleur s'empare d'un objet magique d'un des PJ, ou d'un autre trésor apparent (comme une épée ou une baguette sertie de joyaux) vu auparavant, et s'éloigne à toutes jambes. À la place de l'objet volé, on a laissé une note (sur un parchemin avec le sceau de Piergeiron, volé au Palais) :

> À votre tour d'apporter votre contribution. Puisse le reste de votre journée être aussi agréable.
>
> — La Vipère Noire

Le voleur se glissera à couvert (par les portes de derrière, sur les toits, et dans les égouts) pour éviter de se faire capturer, mais s'il est suivi par des PJ vigilants, on le verra se diriger vers le Portail Béant. Le voleur est un petit humain mince, avec une combinaison et des bottes en cuir gris-fumée, et une capuche du même matériau.

Le MD peut faire revenir la Vipère Noire pour des rafles répétées si le voleur échappe totalement aux PJ.

Là encore, il faut que le voleur évite de combattre ou de se faire capturer, se précipite à travers le bar du Portail, et saute tête baissée dans le Puits d'Entrée de Montprofont (décrit au chapitre **Histoire connue**, et au début du **Niveau Un : Pièces Principales**, tous deux dans le *Guide de campagne de Montprofont*). Un sort de *feuille morte* empêche à coup sûr la Vipère Noire de se blesser : le voleur téméraire atterrit, et fonce dans les profondeurs de Montprofont.

Si le vol se passe dans Montprofont, choisissez des événements à cet instant. Le voleur conduit les PJ vers des monstres attirés et des zones inexplorées du donjon.

Le MD doit choisir un chemin qui descend vers le Niveau Deux qui est relativement sûr pour un humain seul et en fuite, qui connaît les dangers de Montprofont en détail. La Vipère Noire l'utilisera, et devrait éviter d'être capturée par les PJ (s'ils utilisent des sorts d'emprisonnement ou de poursuite, faites tomber sur leur route des monstres errants), mais ne s'éloignera pas assez pour qu'ils ne puissent pas la suivre.

La Vipère atteint la pièce n° 48 (entièrement décrite dans les Pièces Principales du Niveau Deux), et « se terrera » dans le « terrier » de cette salle (n° 48F). Si les PJ trouvent la Vipère Noire ici, ils découvriront que leur proie est une femme et, excepté une cicatrice imprécise (elle court le long du côté gauche de son menton, descend un côté de sa gorge, pour finir sur son épaule), très belle.

Elle a des cheveux courts et noirs coupés en brosse, un tempérament impétueux, et une voix grave et enrouée (qui semble incapable de grogner six mots sans sortir un juron de marin bien salé). Son vrai nom est Alauneth Orrane, et elle a grandi dans le village voisin appelé Amphail.

La Vipère (CM fh V7) a une CA 4 (armure de cuir plus Dextérité), 39 points de vie, 18 en Dextérité et 16 en Charisme. Elle porte un *anneau d'action libre*, un *anneau de retour de sorts* et une *amulette de néphrite*. À sa ceinture pend une *corde d'enchevêtrement*, une boîte protégeant un autre globe de senteur somnifère (contre laquelle elle est immunisée pendant encore 4 heures) et trois *potions de soins*.

Dans sa poche se trouve une pièce de cuivre dotée d'un côté tranchant comme un rasoir recouvert par une sûreté métallique (employée pour couper les cordes), et son *anneau de feuille morte*, échangé contre l'*anneau de retour de sorts*.

La Vipère brandit une épée longue brillante : une *épée-mage* (voir **Objets magiques**), qui la protège contre les *projectiles magiques*.

Elle utilisera ces objets pour combattre les PJ, expédiant impitoyablement ceux qui sont sans défense dans les sorts de Nester, ou vers ses autres gardiens (ou d'autres monstres du donjon qu'elle connaît). Si on l'emprisonne, elle suppliera qu'on la laisse en vie, proposant aux PJ un « immense trésor » (fictif) qu'elle a caché dans le Palais de Piergeiron (si on la laisse y entrer et le prendre, soit elle volera une des richesses reconnaissables, et donc dangereuse, du Palais pour les PJ, soit elle se cachera dans le Palais pour leur échapper), ou proposera de servir les PNJ comme tuteur, fine lame, ou même aventurier dans le même groupe.



La vierge de fer de Gathgaer

Ce scénario fournit un grand passage vers Montprofont, et peut être utilisé avec n'importe quelle pièce vide qu'il y a dedans.

Terrain : (Commencement) Montprofont ou Eauprofonde
Niveau des PJ : 48 (8 personnages de niveau 6 en moyenne).

Mises en place

- À Eauprofonde, les PJ voient une voiture fermée s'arrêter à une maison du Quartier des Quais. Son chauffeur regarde furtivement autour avant de l'ouvrir. Les occupants semblent morts ou inconscients tandis qu'il les transporte (les membres flottant et pendant) dans la maison. Si les PJ ne font rien, ils verront plusieurs fois la voiture dans les rues, allant toujours à la maison, avec le même étrange chargement.
- Sinon, dans Montprofont, les PJ trouvent une pièce qui contient un sarcophage ouvert, certaines barriques et caisses, huit anneaux au mur, et quelques mains squelettiques qui détalent (des griffes rampantes). Cet endroit est entièrement décrit plus tard.

Une rencontre malencontreuse

L'aventure commence quand les PJ rencontrent Gathgaer, dans sa maison, ou dans le donjon (il sort du sarcophage, bien que les PJ l'aient trouvé vide juste avant !).

Dans Eauprofonde, Gathgaer disparaît avec les corps dans une maison en piteux état, et à un étage. À l'intérieur (voir la *Carte des Pièces de Gathgaer*, au chapitre **Cartes et Plans**) se trouve un salon poussiéreux. Il a une cheminée dans un coin, une plante desséchée, et quatre chaises en face d'un bureau.

Sur le bureau se trouve une enseigne : « Gathgaer Milomente, Médecines et Cures ». Derrière le bureau, le chauffeur de la voiture est assis, regardant les PJ avec méfiance.

Il s'agit de Gathgaer, un homme apparemment vigilant et au nez crochu. Il prétend être un herboriste, guérisseur et importateur d'ingrédient pour des fabrications médicinales : y compris les cosmétiques et l'embaumement.

C'est en réalité un prêtre neutre mauvais (« Sombre Témoin ») de Shar. Il porte un *anneau de protection +2*, un *anneau d'action libre*, et une médaille de la taille d'une pièce faite d'argent scintillant, en forme d'un œil humain grand ouvert (un *œil de clignement*, détaillé au chapitre **Objets magiques** ; le mot de commande, sur son revers, est « Gulruu »).

Armé d'une masse à la ceinture (1d6 +1), Gathgaer possède ces sorts : *injonction, soins des blessures légères* (x4) ; *charme personnes et mammifères, lame enflammée, immobilisation des personnes* (x2), *altération du temps* ; *dissipation de la magie, pyrotechnie* et *fouet de Shar* (voir le chapitre **Sorts** du *Guide de campagne de Montprofont*).

Cachée dans la boucle de sa ceinture, il y a une aiguille d'acier trempée dans un liquide clair et collant. Au contact de la peau, il force à effectuer un jet de sauvegarde contre le Poison, pour éviter un sommeil profond et drogué (déclenchement au bout de 1 à 2 rounds, durée 3d4 tours). Si l'aiguille perce la peau, faisant couler le sang, la sauvegarde s'effectue à -3, et le sommeil vient au bout d'un round. La petite réserve de ce liquide est cachée derrière une pierre branlante de la cheminée de la pièce du fond ; il n'y est pas immunisé. Ce liquide fut utilisé sur tous les occupants de la voiture que les PJ ont vu (dont on ne trouve aucune trace, à moins que les PJ empêche Gathgaer de les rentrer dans la maison).

Gathgaer demandera froidement aux intrus que sont les PJ s'il peut les aider. S'ils essaient de passer par la seule porte visible menant hors du salon, ou deviennent hostiles, il déclenche une pédale sous le bureau, ouvrant la porte secrète qui donne sur la tanière des chiens : relâchant deux **chiens de guerre** qui attaquent. Ces chiens affamés et féroces sont fanatiquement loyaux envers Gathgaer, et on ne peut faire en sorte qu'ils l'attaquent.

Chiens de guerre (2) : Int Semi ; AL N ; CA 6 ; VD 12 ; DV 2 +2 ; pv 18, 16 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (morsure) ; TA M ; M 10 ; PX 65 chaque.
Gathgaer Milomente hh P6 (Shar) : CA 6 ; pv 37 ; #AT 1 ; TAC0 18 ; Dég 1d6 +2 ; AS Sorts : 5/5/3, poison ; F 17, D 16, S 18 ; AL NM

Gathgaer est un négrier qui capture les gens d'Eauprofonde qui ont peu d'influence, ou un profil bas, et les transporte dans une cellule de détention dans Montprofont. Des bandes de 12 orques, demi-orques ou hommes bien armés, dirigés par Hlethvagi (voir **PNJ de Montprofont**) et d'autres, viennent de Port-aux-Crânes pour les prendre.

La porte du salon s'ouvre sur une arrière-salle ; la cheminée en briques de cette dernière partage le même conduit que la cheminée du salon. Des escaliers de bois brut mènent à l'étage supérieur, et une porte s'ouvre sur le cabinet de toilette.

Cette arrière-salle contient une grande table, un cabinet rempli d'étranges bouteilles et fioles (des breuvages somnifères et des potions magiques peuvent s'y trouver), et certaines caisses (avec des roues de fromage, des miches de pain rondes et dures, et des bouteilles de xérès ; Gathgaer est un homme aux goûts simples).

Le long d'un des murs se trouve une étagère avec des saucisses et des habits qui pendent. Caché derrière, on trouve une vierge de fer ouverte : un sarcophage métallique dressé avec une porte garnie de pointes métalliques !

Il s'agit d'un objet magique : les pointes sont illusoires. Si l'on pousse quoi que ce soit à l'intérieur et que l'on ferme la porte, le contenu est téléporté dans le sarcophage de Montprofont. C'est le moyen de transport des esclaves de Gathgaer.

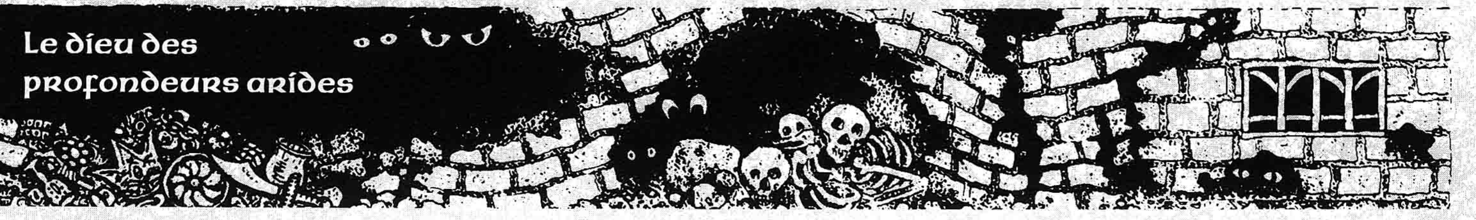
Les escaliers mènent à des pièces banales où vit Gathgaer. La chambre contient un lit à baldaquins bancal. L'un de ses pieds est creux, et contient de la menue monnaie : 12 pc, 14 pa et 9 po.

Son trésor principal se trouve dans un sac, suspendu à une corde le long du conduit de la cheminée en briques inutilisée de l'arrière-salle. La cheminée de la chambre est allumée avec un feu anarchique. Gathgaer balaie ceci de côté, et soulève les pierres du foyer pour atteindre la corde. Le sac renferme 452 po et 16 lingots d'argent (25 po chaque).

La pièce dans Montprofont est équipée de 8 anneaux sur le mur et de beaucoup de cordes (Gathgaer ligote les futurs esclaves fermement, après les avoir détroussés de leurs trésors, puis il les attache aux anneaux par le cou).

Quand les corps arrivent, les douze **griffes rampantes** les portent hors du sarcophage en 2 rounds. Elles n'attaqueront pas Gathgaer, qui les contrôle. Pour se téléporter du sarcophage jusqu'à la vierge de fer de Gathgaer, on a besoin d'un mot de commande secret (« Ondreth ») qui n'est connu que de Gathgaer.

Griffes rampantes (12) : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 (saut : 4 m 50) ; DV 1/2 ; pv 4 (chaque) ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; AS Spéciale ; DS Spéciale ; TA Mi ; M 20 ; PX 35 chaque.



Le dieu des profondeurs arides

Terrain : (Commencement) Montprofont
Niveau des PJ : 72 (8 personnages de niveau 9 en moyenne)

Mise en place

Dans Eauprofonde ou Port-aux-Crânes, les PJ sont abordés par un charmant jeune homme moustachu, vêtu d'une robe pourpre foncé, recouverte d'un motif représentant de grands cercles d'argent entrelacés, et nouée avec une large ceinture noire.

« J'ai besoin d'épées et de sorts puissants pour protéger mes travailleurs. Il se peut que ce soit dangereux ; nous travaillons dans des souterrains parcourus par de nombreuses bêtes étranges. Est-ce que vous ferez le poids ? »

L'homme remue quelque chose dans ses mains. Vous voyez l'éclat de l'or, puis il tend une pièce d'or. « Bien sûr, ajoute-t-il doucement, je vous en donnerai 30 par jour à chacun quand vous serez de faction en bas, sans fausse monnaie ou baisse de salaire. Qu'en dites-vous ? »

Il lance la pièce en l'air, et au moment où il l'attrape, vous voyez quelque chose qui brille sur son poignet et son avant-bras : une plaque d'écailles superposées...

Un boulot régulier

Cet homme s'appelle Thalandar (certains l'appellent « le Fou »), le prêtre charismatique, et à l'apparence sincère, d'Ibrandul. Il n'est pas présent ; et en fait, les PJ ne le rencontreront jamais, à moins qu'ils ne parcourent toute la cité (ce qui les entraîne dans n'importe quelle aventure souhaitée par le MD). Les PJ ont affaire à une projection d'image.

Thalandar est un ancien magicien (qui conserve ses capacités de jeteur de sorts), et un prêtre de haut niveau. Ses caractéristiques précises sont laissées à la discrétion du MD, pour mieux concurrencer les PJ, mais nous suggérons qu'il soit au moins du 13ème niveau dans chaque classe. Les écailles font partie d'un rituel d'initiation aux niveaux supérieurs de la prêtrise d'Ibrandul ; elles donnent à Thalandar une classe d'armure efficace de base de 5. Thalandar est chaotique neutre, et ne se sent pas obligé de respecter un marché avec du « bétail stupide » tels les aventuriers.

Si les PJ acceptent la tâche (définie comme le fait de repousser tous les monstres qui approchent les ouvriers d'Ibrandul, tandis qu'ils creusent et bâtissent pour agrandir le temple (un processus qui devrait durer au moins 11 jours, et probablement aux alentours de 16), ils recevront leurs dix premières journées de paie (300 po chacun), plus trois *potions de soins* chacun : « le Don d'Ibrandul ». Chacune de ces potions guérit les 2d4 +2 points de vie habituels, mais en imbiber une fait aussi apparaître des écailles sur la peau, laquelle prend une teinte grise, ce qui entraîne une perte de 1d3 points en Charisme. Cette condition (et la perte de Charisme) s'estompe au bout de 20 jours, moins une journée par point de Constitution du personnage.

C'est le seul paiement que les PJ recevront jamais de Thalandar. Ils n'en entendront tout simplement plus parler, et ils devront le trouver (et le vaincre en combat) pour obtenir un quelconque salaire supplémentaire pour leurs problèmes. Il ne visitera plus jamais le Temple des Profondeurs.

Ibrandul, dont les PJ n'ont probablement jamais entendu parler, est le « Dieu des Profondeurs Arides », (appelé quelques fois « Le Dieu Maraudeur » par les impies) un dieu des cavernes et du Monde des Profondeurs vénéré à Calimshan et dans les autres régions du Sud Étincelant. Ibrandul veille sur les humains qui doivent s'aventurer dans des endroits dangereux sous terre, aidant et guidant ceux qui le servent lorsqu'ils en ont besoin.

Cette petite secte principalement chaotique neutre est en train de s'étendre. Thalandar, connu dans Tashluta pour ses sermons enflammés du type « Qui vous conduira dans les ténèbres ? », essaie de mettre en place le culte d'Ibrandul comme une confession puissante et respectée dans Eauprofonde (depuis sa position, au-dessus d'un « donjon » vaste et fameux faits de pièces et de pouvoirs souterrains). Les PJ commenceront à entendre son message prosélyte, de seconde ou troisième main, dans les tavernes de la Cité : *Ibrandul vous guide dans les sombres passages, repousse certains habitants des ténèbres qui vous veulent du mal, et depuis la nuit des temps il dévoile d'immenses trésors à ceux qui s'aventurent dans les profondeurs.*

D'une façon concrète et quotidienne, Thalandar offre la protection du dieu à ceux qui doivent se cacher (à la justice ou à des ennemis ; ou en cas de peste, de conditions climatiques désastreuses, ou d'une attaque de la cité), en leur fournissant un temple gardé et défendable dans les souterrains (en échange de cette régulière « faveur du dieu », on doit verser un loyer pour une place dans le temple, un lit, de la nourriture et le droit d'être là).

Ce message est suffisamment populaire pour que les acolytes de Thalandar, opérant depuis les devantures des magasins du Quartier des Affaires et du Quartier Sud, empochent beaucoup d'or, et Thalandar est forcé d'agrandir son domaine souterrain (d'où l'embauche des PJ).

Thalandar a protégé une petite zone dans Montprofont (partout où le MD le souhaite, probablement au Niveau Trois), et a mis en place un portail à double sens fait d'arches, reliant ce Temple Profond avec le bâtiment principal de son temple du Quartier des Affaires.

Malheureusement, les drows, les orques et les gobelours sont remuants dans cette zone, et considèrent le Temple des Profondeurs comme une chose à attaquer régulièrement pour gagner de l'argent. Hlethvagi (voir **PNJ de Montprofont**) a également deviné que Thalandar contrôle un portail d'une certaine sorte, et envoie ses orques pour en prendre le contrôle.

Les gardiens de Thalandar (du Temple des Profondeurs et du Temple de la Surface) et les ouvriers du Temple des Profondeurs (que les PJ doivent protéger selon leur mission) sont des « Maraudeurs des Ténèbres », ou ibrandelins.

Ces monstres (reportez-vous à la nouvelle fiche de *Bestiaire Monstrueux* de ce coffret) ressemblent à des lézards de feu, avec de longues queues épaisses. Leurs corps écailleux et tachés de rouge mesure en moyenne 12 mètres de long. Si un quelconque PJ attaque un maraudeur (même en le tapotant pour rire), tous les ibrandelins prendront ce PJ pour un ennemi, et cesseront de creuser et de repousser les gravats pour l'attaquer.

Pour rendre la tâche de gardien des PJ encore plus joyeuse, des peltastes et des serpents volants infestent la zone du Temple des Profondeurs. Les excavations attireront de nombreux autres, dont presque vingt modis ; on trouve tous les monstres mentionnés ci-dessus dans les nouvelles fiches de *BM* ou dans le **Guide des monstres** de ce livre. Ces créatures sont des ennemis et des anciens engagés de Thalandar, qui les a crées à partir d'humains. Ils attaqueront les PJ, qu'ils considèrent comme des « servants de Thalandar ». Aucun d'eux ne sait où Thalandar se trouve, ni quoi que ce soit d'utile à son sujet.



Ce chapitre contient des idées pour d'autres aventures impliquant Montprofont, les côtés spécifiques de chaque aventure devant être déterminés par le MD, puisque ces idées sont utilisées dans une campagne.

Détruire Selvétarme

Après certains ennuis dans lesquels les PJ se trouvent impliqués (une bagarre de bar, de rue, voire de fausses accusations de vol), ils se trouvent arrêtés à Eauprofonde.

Quand ils sont menés devant une Robe Noire, un officier de haut rang de Piergeiron les accompagne, et leur propose calmement un marché : 500 po à chacun (à leur retour) et l'abandon de toutes les charges (maintenant) si les PJ entrent dans Montprofont et détruisent un certain temple d'une sorte de dieu araignée, qui s'appelle apparemment Selvétarme. On dit qu'il se trouve au premier niveau du donjon, et qu'il sert de point de ralliement à « toutes sortes d'indésirables ».

L'officier souligne qu'il faut que l'attaque des PJ ressemble à un pillage d'aventuriers, pas à une opération montée par des agents du gouvernement d'Eauprofonde, sinon certains agents mauvais identifiés et en contact avec le temple fuiront, plutôt que de simplement être gênés, et de mener involontairement les agents des Seigneurs à leurs contacts, alliés et engagés.

On dit que le temple se trouve quelque part à l'ouest du puits d'entrée du Portail Béant, et qu'il contient « une énorme statue d'araignée ».

Si les PJ acceptent le marché, on leur donnera à chacun une *potion de soins* (plus la récompense promise plus tard). S'ils refusent, ils sont jugés coupables. Leur sentence est d'être jetés dans Montprofont, et de s'y débrouiller seuls, avec pour ordre à l'équipe du Portail de ne pas les remonter ; Durnan ignorera ces ordres si les PJ viennent blessés au pied du puits, mais il ignorera les PJ qui camperont au fond du puits et n'exploreront rien.

Le noble sauvetage de Flaern

Les PJ sont engagés par un certain Dhaeramus de la noble famille des Rocmyr d'Eauprofonde, afin qu'ils lui ramènent son fils, sain et sauf (voir *FR1* pour plus de renseignements sur les nobles).

Dhaeramus est le fils adulte de Japhyl « le Faucon ». Son fils, Flaern, sera un jour le chef de famille, s'il survit. Dhaeramus a besoin que l'on ramène le rebelle Flaern de Montprofont ; Flaern vit là-bas avec sa bien-aimée, Ashaere (une roturière et danseuse de taverne de sang thayen), que Dhaeramus interdit fortement à son fils de courtiser. Flaern pense que leur nouvelle demeure leur permettra d'être ensembles, libres de l'influence des Rocmyr.

Malheureusement pour ses plans, des créatures qui changent de forme, ou des magiciens, ont remplacé l'infortunée Ashaere, et deux des trois gardes du corps engagés par Flaern (si le MD le souhaite, ils peuvent toujours être en vie, enfermés dans une pièce quelque part dans le donjon). Quand les PJ trouvent Flaern, ces mystérieux ennemis essaieront de prendre la place de divers PJ, ou de les tuer, durant les combats.

Les PJ reçoivent une *cristalimage* de Flaern pour pouvoir l'identifier. Il s'agit d'une boule de cristal spécialement enchantée (utilisée communément chez les riches d'Eauprofonde), qui peut invoquer, quand on la tient et qu'on le lui ordonne, une image exacte d'une personne choisie, qui était présente lorsque le cristal a été enchanté.

Flaern est un charmant guerrier chaotique neutre du 3ème niveau, équipé d'un *anneau de régénération*, d'une *amulette de néphrite* et d'une lame magique distinctive choisie par le MD. Il n'est pas au courant de la présence des changeurs de forme, et n'a pas envie de retourner chez son père. Il faut que les PJ essaient de le capturer et de le maîtriser sans lui faire de mal ; mais Flaern, enragé et intrépide, ne se souciera pas de les blesser eux.

Dhaeramus aura peu d'estime pour les PJ qui blesseront Flaern, ou lui déroberont sa magie. Il connaît les objets que Flaern a pris, et demandera à récupérer tout ce qui manque. Dans n'importe quel cas, il fera surveiller les PJ.

Si la lame distinctive de Flaern est vue alors que les PJ l'utilisent, Dhaeramus les fera arrêter pour vol, et mener devant une Robe Noire (juge ; voir *FR1*, Chapitre Deux). Le crime est le vol qualifié, selon la Quatrième Plainte, punissable par un mois de travaux forcés et une amende se montant à 500 po de plus que la valeur de l'objet.

La postérité pour le posthume

Un sage ou un magicien (peut-être un ancien, ou, les PJ l'espèrent, un futur tuteur) engage le groupe des PJ pour recopier certaines inscriptions qu'on sait être dans Montprofont, accompagnés d'un « chien de garde » gémissant, qui est un apprenti ou un serviteur du magicien.

Cet idiot, couard et pleurnicheur, geindra sans arrêt à propos des dangers, semblant aussi effrayé par le PJ qui lui sert de garde du corps que par les monstres. il marche lentement en boitant et titubant, scrutant aux alentours, et se bouchant le nez avec dégoût face à ce qu'il voit et sent.

Un doppleganger remplacera bientôt le scribe, mais il n'attaquera pas les PJ. Au lieu de cela, il tente de quitter le donjon sous leur protection. S'il y réussit, les PJ entendront plus tard que le scribe s'est avéré un doppleganger, et pris soin du magicien, de façon moche mais minutieuse. Les aventuriers qui ont escorté le « scribe » doivent être stupides, mauvais, ou des dopplegangers également !

Les fouineurs fouisseurs d'Eauprofonde

Les jeunes fils blasés de plusieurs nobles familles aquafondaises ont trouvé une nouvelle distraction, puisque la Garde de la Cité s'est de plus en plus plainte au sujet de leurs « escapades nocturnes » : vol, vandalisme et farces nocturnes. Ils ont maintenant pris l'habitude de « fouiner » jusqu'à Montprofont. Il faut que les participants entrent via le Portail Béant, reviennent avec le récit de quelque chose de dangereux ou d'intrépide qu'ils ont fait, et une preuve ou un trophée de leurs aventures, qu'ils ramènent des profondeurs. Ils emportent toujours la « taxe pour monter » quand ils entrent dans le donjon, pour qu'on les hisse à nouveau vers le Portail, à l'aide d'une corde ou d'une courroie. Les membres de cette bande ont pris l'habitude de boire régulièrement au Portail, ainsi une de leur table attend le retour de Fouineurs pour écouter leurs récits.

Les Fouineurs actifs à l'heure actuelle comprennent Bleys Crommor, Dundalde Gost, Myrnd Gondwynd, Horth Hunabar, Jandar Ilzimmer, Morgunne Lathluke et Shaubane Zulpair. Si on les rencontre dans les profondeurs, ils peuvent secourir des PJ assiégés, les attaquer (les considérant com-



me un danger de plus de ce donjon hostile), ou essayer de leur jouer des tours pour s'amuser et gagner en réputation auprès de leurs camarades. Après avoir introduits ces gosses arrogants et riches comme des nuisances, des railleurs, et cependant un .public attentif que l'on peut toujours trouver au bar du Portail, le MD peut introduire l'aventure.

L'un des Fouineurs a disparu dans Montprofont ; et les autres sont à sa recherche, espérant le ramener en vie avant que ses parents ne découvre qu'il a disparu, et dans quelles circonstances. Les Fouineurs désespérés peuvent demander aux PJ de les aider à le retrouver. L'identité du Fouineur disparu ainsi que son véritable sort sont laissés à la discrétion du MD).

Nous vous suggérons les atouts et les objets suivants pour les Fouineurs :

Bleys (CB G3) : *broche bouclier, épée longue +1, +2 contre les lanceurs de sorts et les créatures enchantées* ;

Dundalde (CB G3) : F 17 ; *épée à deux mains +2*, 2 *javelots de foudre, potion de soins* ;

Myrnd (CN G2 ; profil barbare) : *bottes de sept lieux, gri-gri emplumé de Quaal* : fouet ;

Horth (CM G2) : *bracelets de défense CA6, épée courte de vitesse* (+2) ;

Jandar (CB G2) : *épée large +1, potion de grands soins* ;

Morgunne (CN G3) : *épée longue +2, anneau de poigne électrique* ; et

Shaubane (CM V2) : *gants anti-projectiles, carillon d'ouverture, potion de soins, potion de hâte.*

Qu'on est bien dans sa tombe

Les PJ qui explorent Montprofont trouvent un trésor (peut-être un objet ou une arme magique) qui a appartenu naguère à un groupe d'aventuriers qui termina sa carrière dans Montprofont. Les anciens propriétaires du trésors hantent maintenant le donjon sous la forme d'un groupe d'aventuriers morts-vivants : des squelettes, zombis, ombres, âmes-en-peine et nécrophages, dirigés par un spectre, ou un autre mort-vivant supérieur. Arrangez la force de ce groupe pour défier les PJ ; le chef ne doit pas pouvoir être repoussé par un PJ prêtre. Ces horribles ennemis utiliseront les objets magiques qu'ils possèdent encore.

Attirés par le trouble de « leur » objet, ces morts-vivants chasseront les PJ, les harcelant d'attaques rapides puis de retraites, et essayant de les amener dans des pièges et des tanières de monstres. Leurs actions obligent à faire de fréquents tests pour les monstres attirés, et cela continuera à chaque fois que les PJ entreront dans Montprofont, jusqu'à ce que tous les morts-vivants soient détruits.

De nombreuses guildes et sociétés secrètes connaissent bien des parties des égouts d'Eauprofonde (et leurs rares connections, que nous ne révélerons pas ici, avec Montprofont). De leur vivant, les aventuriers en connaissaient deux ; et ils les utiliseront pour attaquer les PJ, leur voler leurs trésors, et perturber leur repos hors du donjon.



Ce chapitre résume les monstres qui n'apparaissent pas dans le supplément *Bestiaire Monstrueux*. Les entrées complètes ne sont pas incluses ici, mais nous donnons suffisamment de renseignements pour que les MD puissent faire jouer la rencontre (ou en apprennent assez sur le monstre pour décider d'un remplaçant convenable).

Vous trouverez également ici des notes sur les monstres que l'on trouve dans Montprofont, et qui sont de simples variantes des monstres classiques (comme l'araignée volante, qui est simplement une « grande araignée » avec des ailes). Les notes concernant la « bête ténébrante » comprennent les errata pour la description donnée dans le *BMA1*.

Dans la liste alphabétique des monstres qui suit, « l'abréviation » (*BM*, *BMA1*, etc.) pour le supplément de référence, vient après la Valeur en PX. Les monstres sources pour les diverses références de monstres, sont donnés entre parenthèses. Si aucune entrée n'est indiquée, la description officielle n'a pas encore été publiée.

Araignée de garde

Les araignées de garde sont assez communes dans les caves et les entrepôts des guildes et des riches marchands des villes de la Côte des Épées, de Padhiver au Lantanne ; elles ne peuvent pas survivre au froid qui règne plus au nord de Padhiver. Il s'agit d'une espèce d'araignée colossale spécialement conçue, élevée et dressée comme gardien par la famille marchande aquafondaise et à la peau mate des Mhairuune, et d'autres personnes de Tharsult.

Dressées pour n'obéir qu'à un seul maître, et pour ne pas attaquer certaines autres personnes désignées par le maître, on apprend aux araignées de garde à rendre infirmes les jeteurs de sorts, et à éviter les armes dressées contre leurs attaques bondissantes (les lances de fantassin et les grandes armes perforantes). Au fil des siècles, elles ont acquis une faible intelligence.

Leur venin paralyse pendant 2-8 tours, avec un temps de déclenchement de 1-2 rounds, si la victime rate son jet de sauvegarde (contre le Poison, avec un bonus de +1). Autrement, elles sont identiques aux araignées colossales (et ne construisent jamais leurs propres toiles). Si elles jeûnent depuis de longues périodes, elles ont tendance à dévorer les proies paralysées.

Araignée de garde : Int Faible ; AL LN ; CA 6 ; VD 18 ; DV 2 +2 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-6 + poison ; AS Poison (déclenchement au bout de 1-2 rounds, réussir une sauvegarde à +1 ou être paralysé pendant 2d4 tours) ; DS Évite les grandes armes perçantes ; TA M ; M 8 ; PX 420 ; (*BM*, Araignée colossale).

Araignée volante

Il s'agit d'une espèce rare de grande araignée qui possède des ailes translucides et diaphanes. Sa morsure fait 1 point de dégât, et injecte du poison à chaque fois (Type A : sauvegarde contre le Poison à +2). Si le jet de sauvegarde est raté, la victime encaisse 15 points de dégâts, 1 par round, la perte commençant 10 à 30 minutes après la morsure. Si la sauvegarde est réussie, la victime ne subit aucun dégât.

Cette espèce d'araignée possède une faible intelligence, et peut être dressée comme gardien. Si on la nourrit régulièrement, elle n'a pas besoin d'utiliser son poison pour chasser des proies, et peut rester à un endroit : un garde patient, vigilant et attentif qui peut reconnaître son maître (et d'autres personnes autorisées) à l'odeur, la voix, les gestes, et qui restera loyal.

Dans Port-aux-Crânes, on utilise de nombreuses araignées de cette espèce comme gardiens. Discrètement, elles officient aussi dans de nombreuses villas de nobles, salle des coffres de marchands, et appartements de magiciens d'Eauprofonde, et dans d'autres villes de Féerune, notablement celles du Calimshan.

Araignée volante : Int Faible ; AL N ; CA 4 ; VD 6, V 12 (C), T 15 ; DV 1 +1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 + poison ; AS Poison (sauvegarde à +2) ; TA P ; M 7 ; PX 270 ; (*BM*, Araignée).

Bête ténébrante

La bête ténébrante, également connu sous le nom d'« horreur mortelle » ou « horreur des ténèbres », est un animal normal (de 2 dés de vie ou moins), que la magie a transformé en une bête sauvage. Le résultat ressemble à un croisement entre un ptérodactyle et une wiverne miniature, et possède une envergure d'environ 1 m 80.

La bête ténébrante attaque normalement en griffant et mordant, mais elle gagne des attaques de lacération supplémentaires avec les griffes de ses pattes postérieures, lorsqu'elle vole (1d4 chacune). Au sol, son déplacement est réduit à 3, et elle attaque avec une pénalité de -4.

La bête ténébrante subit une pénalité de -1 à ses jets d'attaque en pleine lumière. Lorsqu'elle est exposée à la lumière du jour, la bête ténébrante, morte ou vivante, reprend sa forme originelle. La bête ténébrante suit les ordres mentaux de son créateur, et ne teste jamais son moral, bien que ce contrôle puisse être brisé si le créateur lui ordonne d'attaquer son véritable maître, et que la bête ténébrante réussit un jet de sauvegarde contre les Sorts.

Bête ténébrante : Int Semi ; AL NM ; CA 4 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 5 +5 ; TAC0 15 (19 au sol) ; #AT 1 ou 3 ; Dég 1-4/1-4/3-12 ; AS Griffes postérieures 1-4/1-4 ; DS Immunisée contre le contrôle de l'esprit ; RM 25 % ; TA M ; M Spécial ; PX 975 ; *BMA1*.

Ch'os-souris

Les ch'os-souris sont des morts-vivants qui servent de gardiens aux morts-vivants puissants, et aux magiciens et prêtres mauvais. Elles ressemblent à des chauves-souris squelettiques avec de sombres orbites vides, et attaquent dans un silence sinistre. Certaines, connues sous le nom de « ch'os-souris guerrières », possèdent d'étranges appendices squelettiques.

La morsure glaçante d'une ch'os-souris paralyse tous les êtres, à l'exception des elfes, pendant 3-8 (1d6 +2) rounds. Un jet de sauvegarde réussi donne à un individu l'immunité contre la paralysie d'une ch'os-souris particulière.

Les ch'os-souris sont repoussées comme les goules, autrement elles attaquent sans peur, battant en retraite à 3 points de vie, ou jusqu'à leur destruction si leur créateur ou leur maître mort-vivant le leur a ordonné. Elles possèdent l'infravision à 36 mètres, peuvent voir les créatures et objets invisibles jusqu'à 18 mètres, ne dorment jamais, et ne sont jamais surprises.

Comme les squelettes, les ch'os-souris ne subissent que la moitié des dégâts des armes perçantes ou tranchantes. L'eau bénite n'a aucun effet sur elles.

Les ch'os-souris sont immunisées contre la paralysie, les sorts de *charme, sommeil, immobilisation* et *protection contre le mal*, et ne peuvent être contrôlées ou influencées mentalement que par leur créateur, ou un puissant mort-vivant ayant accès aux bons sorts et disposant de beaucoup de temps.

N'ayant besoin ni de nourriture, ni d'eau, les ch'os-souris sont souvent enfermées dans les placards, les cercueils, ou les coffres, afin de servir de gardiens, sortant d'un coup pour attaquer les voleurs et les autres êtres non autorisés qui ouvrent ou entrent dans leur cachette. Elles sont assez nombreuses à Port-aux-Crânes.

À moins qu'elles n'aient pas de serres, les ch'os-souris peuvent porter des objets pesant jusqu'à 1,5 kilogrammes si elles peuvent avoir une bonne prise, et elles rapportent souvent des clés, des bâtons et des choses de ce genre à leur maître. Les ch'os-souris ne peuvent pas

faire fonctionner les objets magiques, mais elles sont quelques fois équipées d'amulettes attachées par un fil, ou d'autres objets protecteurs pour les renforcer en tant que gardiens.

Les ch'os-souris ne mangent rien, mais semblent se réjouir en tuant, et, si elles sont sans contrôle, iront de temps à autres faire des « vols de tuerie », combattant toutes les créatures de leur propre taille ou plus petites, jusqu'à ce qu'elles en aient tuées au moins deux. Les ch'os-souris ne combattent jamais d'autres ch'os-souris, même si on leur en donne l'ordre.

Une fois que quelqu'un contrôle une ch'os-souris, personne d'autre ne peut la contrôler ; même si celui qui la contrôle est tué ou absent.

Les ch'os-souris sont généralement construites par des prêtres et des magiciens mauvais qui travaillent de concert, utilisant des procédés qui sont connus dans les Royaumes depuis longtemps.

Ch'os-souris guerrières : Il s'agit de variantes des ch'os-souris : d'autres os, généralement des griffes, des serres, des aiguillons, ou des ergots, sont greffés sur une ch'os-souris pour augmenter les dégâts qu'elle fait. Elles sont identiques aux ch'os-souris, sauf qu'elles sont repoussées comme des nécrophages, possèdent 5 dés de vie, une CA 8, et deux ou trois attaques supplémentaires (typiquement des coups de griffes, pour 1d4 points de dégâts, ou des piqûres d'aiguillon, pour 2 à 5 points de dégâts, qui peuvent être recouverts de poison par le contrôleur). Elles ne volent qu'à une vitesse de 15/round (Classe D).

Chauve-souris, ch'os-souris : Int Faible ; AL NM ; CA 7 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 4 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-8 (morsure : ne fait que 1-3 aux morts-vivants) + paralysie ; AS Paralysie ; DS Spécial ; TA P ; M Spécial (à considérer comme 20) ; PX 975.

Chauve-souris, ch'os-souris guerrière : Int Faible ; AL NM ; CA 8 ; VD 3, V 15 (D) ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 3-4 ; Dég 2-8 (morsure : ne fait que 1-3 aux morts-vivants) + paralysie, 1-4/1-4 (griffes), 2-5 (queue) + poison ; AS Paralysie, spécial ; DS Spécial ; TA P ; M Spécial (à considérer comme 20) ; PX 1.400.

Crémature

Cette rare sous-espèce de vampire est quelques fois appelée « fantôme de feu » par erreur. La crémature est identique au vampire occidental, sauf que les feux de toutes sortes ne peuvent la blesser, et que son toucher (lorsqu'elle est sous forme solide) agit comme un sort de *flammes* (prêtre, 2ème niveau).

Comme un vampire occidental normal, une crémature peut utiliser *patte d'araignée*, ou *changement de forme*, en une grande chauve-souris ; il faut qu'elle soit sous cette forme pour voler, et c'est seulement sous cette forme qu'elle peut toucher ou transporter des choses sans les abîmer. Elle peut également prendre une *forme gazeuse* à volonté ; la crémature ne possède aucun pouvoir de feu sous cette forme ou celle de chauve-souris. L'eau bénite ou les symboles sacrés loyaux bons peuvent lui faire 2-7 points de dégâts de contact.

Les crématures ont typiquement leurs repaires dans des endroits de pierres désolés et brûlés de fond en comble. Lorsqu'elles rencontrent des créatures intelligentes, elles essaient généralement de mettre le feu aux vêtements de plusieurs créatures, puis elles attaquent tandis que leurs proies essaient d'éteindre les flammes, de se guérir, ou d'éloigner du danger les objets précieux comme les parchemins (des tests de Dextérité et des jets de sauvegarde pour les objets peuvent s'appliquer).

Les crématures possèdent une capacité unique : au lieu d'absorber toujours l'énergie de ceux qu'elles touchent, elles peuvent effectuer un transfert d'énergie vitale à la fois aux créatures vivantes et aux morts-vivants (2 niveaux, ou 2d8 points de vie), par leur volonté, et au contact. Cette dispense d'énergie se fait par la respiration, et n'est effectuée que pour un conjoint ou quelqu'un pour qui la crémature éprouve de l'amour ou de l'amitié profonde ; c'est généralement fait au moyen d'un baiser. Le transfert absorbe un nombre de points de vie équivalent à la crémature durant le procédé ; la crémature sera à juste titre affaibli par cette capacité, jusqu'à ce qu'elle puisse régénérer ou recouvrer son énergie.

Crémature : Int Exceptionnelle ; AL CM ; CA 1 ; VD 12, V 18 (C) ; DV 8 +3 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 5-10 + spécial ; AS *Flammes* (1d4 +1 de dégâts de feu), absorption d'énergie (2 niveaux), *charme-personnes* par le regard (sauvegarde contre les Sorts à -2), 18/76 en Force : +2 pour toucher et +4 aux dégâts ; DS armes +1 ou supérieures pour le toucher, immunisé contre les poisons, la paralysie, toutes les attaques basées sur le feu, les sorts de *sommeil*, de *charme* et d'*immobilisation*, et ne subit que la moitié des dégâts faits par les attaques électriques ou basées sur le froid ; M 16 ; PX 5.000 ; (*BM*, Vampire).

Crochorreur

Ces omnivores bipède, aux mains en crochets et dotés d'un bec, possèdent un exosquelette tacheté de gris, et sont des habitants vigilants des souterrains, qui connaissent bien leur environnement. Leurs crochets les empêchent des porter et de manier la plupart des armes, outils, et autres objets, mais leur permettent de bien escalader. À chaque round ou un bras terminé d'un crochet touche, leur bec touche aussi automatiquement (et continuera ainsi, chaque round, sans jet d'attaque, jusqu'à ce que l'on déloge l'un des bras-crochet).

Crochorreur : Int Faible ; AL N ; CA 3 ; VD 9 (idem en escalade) ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 3 ; Dég 1-8/1-8 (crochets), 2-12 (bec) ; M 12 ; PX 175.

Les Déchus

Dans des cas extrêmement rares, des humains noyés dans de la boue magique deviennent des sortes de morts-vivants connues sous le nom de « crânes de boue », « squelettes des marais », ou (comme dans Montprofont et dans les marécages près de la Bataille des Ossements), « les Déchus ».

Ressemblant à des squelettes aux os bruns couverts de boue, les Déchus peuvent être repoussés comme des goules. Ils attaquent individuellement lorsqu'on les dérange, même s'ils sont en groupe. Un Déchu ne réagit pas face aux événements impliquant un autre Déchu ; ils s'activent individuellement, et sont également repoussés de façon individuelle.

Leur toucher brûle la peau et attaque aussi le métal. Une attaque de Déchu qui manque un PJ de 4 point ou moins, touche une certaine partie de son armure, ou une arme métallique (s'il y en a une). La première attaque de ce type pique et affaiblit un objet métallique, les deuxième et troisième attaques le recouvrent de plaques de rouille grandissantes, et la quatrième attaque désintègre le métal à jamais.

Les objets magiques métalliques se protègent contre l'Acide à chaque attaque ; s'ils réussissent, ils ne subissent aucun dégât. Si un objet magique possède des bonus, il perd un « plus » ou une propriété bénéfique lors de la deuxième attaque réussie, et un autre (s'il en reste) lors de la troisième attaque. Un sort de *réparation* remettra en état les effets d'une attaque, et de multiples sorts de *réparation* peuvent restituer entièrement des objets métalliques.

Une fois tués, les Déchus tombent en poussière pour toujours ; ils ne s'écroulent pas en un tas d'os que l'on peut réanimer ou employer pour autre chose.

Squelette, les Déchus : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 3 +3 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-12 ; AS : Toucher corrosif ; TA M ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 420.



Garde funeste

Ces squelettes animés sont devenus populaires chez les prêtres de toutes les confessions mauvaises. La plupart ressemblent à des squelettes normaux, mais possèdent de minuscules points rouges scintillants de lumière dans leurs orbites.

On ne peut pas les repousser, et ils peuvent *clignoter* (comme le sort de magicien *clignotement*) une fois par tour. Cet effet dure jusqu'à 4 rounds, et il faut qu'il soit continu (on ne peut pas l'arrêter, puis le reprendre ; une fois terminé, il faut qu'un tour complet passe avant que le garde funeste puisse clignoter de nouveau).

Un garde funeste peut également lancer un sort de *projectile magique* tous les 3 rounds, en guise d'attaque supplémentaire. Deux projectiles (2 à 5 points de dégâts) jaillissent du bout de ses doigts squelettiques (ou de ce qui reste d'une quelconque extrémité), et peuvent être dirigés sur des cibles séparées jusqu'à 70 mètres.

Garde funeste : Int Moyenne ; AL LM ; CA 7 ; VD 12 ; DV 4 +4 ; TAC0 15 ; #AT 1 + spécial ; Dég 1-6 ou par arme ; AS Projectile magique ; DS *Clignotement* ; TA M ; M 12 ; PX 975.

Gardien squelette

Cette rareté ressemble à un squelette humain mort-vivant ordinaire. On le repousse comme un mort-vivant « spécial ».

Un gardien squelette possède 1 dé de vie par niveau de son créateur (avec TAC0 et jets de sauvegarde appropriés), et manie des armes, faisant leurs dégâts normaux (et faisant 1-6 points de dégâts sans arme). Il peut utiliser n'importe quelle arme sans pénalités de compétences. Il a un minimum de 9 Dés de Vie, et vaut un minimum de 1.400 PX.

Les gardiens squelettes sont immunisés contre les sorts de *charme*, *sommeil*, *immobilisation* et *terreur*, et n'encaissent que la moitié des dégâts des armes tranchantes. De plus, les sorts d'*invisibilité aux morts-vivants* et de *rayon de soleil* n'ont aucun effet sur ces horribles gardiens.

Quand il est détruit (amené à zéro point de vie, ou à un total négatif), un gardien squelette tombe à terre et s'écroule. Peu importe ce que l'on fait de ses restes, il se reformera en 2-12 rounds (à partir de rien si ses os ont été désintégrés, pulvérisés, éparpillés, enfermés, etc.) et combattra à nouveau. La plupart des gardiens squelettes peuvent se relever 6 fois (7 « vies » en tout), mais on rapporte l'existence de certains avec 9, voire 12, vies. Les sorts *rappel à la vie*, *résurrection* et *réincarnation* détruisent aussitôt et à jamais les gardiens squelettes.

Squelette, gardien squelette : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 9 + (variable) ; TAC0 11 (variable) ; #AT 1 ; Dég 1-6 ou par arme ; DS Spécial ; RM Spécial ; TA M ; M Spécial ; PX 1.400 + (variable).

Grell

Cette créature ressemble à un cerveau géant en train de léviter, avec deux lobes et un bec comme celui d'un perroquet. Il traîne derrière lui dix tentacules semblables à ceux des pieuvres, longs de 1 m 80 chaque.

Ce carnivore attaque ses proies silencieusement par au-dessus (pénalité de -3 au jet de surprise de la victime), attaquant avec ses dix tentacules. Chaque tentacule qui touche reste attaché à la cible, en plus de faire des dégâts ; si deux tentacules ou plus immobilisent une victime, le grell peut la soulever en l'air (avec une VD 6).

Pour chaque coup d'un tentacule, il faut que la proie se protège contre la Paralysie avec un bonus de +4. Les proie paralysées dans l'étreinte du grell sont touchées automatiquement (pas besoin de jet d'attaque).

Une fois la proie paralysée, le grell la soulève dans les airs, hors de vue, pour la manger ; le bec ne peut attaquer que les créatures paralysées et dans son étreinte.

Les grells combattent intelligemment, utilisant leurs tentacules contre plusieurs adversaires, repérant d'où les attaques potentielles (particulièrement le feu, les projectiles et les sorts) viennent. Ils sont immunisés contre les attaques électriques.

Grell : Int Moyenne ; AL NM ; CA 4 ; VD V 12 (D) ; DV 5 ; TAC0 15 ; #AT 11 ; Dég 1-4 x 10 (tentacules)/1-6 (bec) ; AS Paralysie (sauvegarde à +4) ; DS : Immunisé contre l'électricité ; TA M ; M 14 ; PX 2.000.

Griffe rampante

Il s'agit de mains ou pattes tranchées, animées par des magiciens comme gardiens et serviteurs. On pense que les moyens de fabrication des griffes rampantes sont l'invention du nécromancien Nulathoe, et qu'ils sont devenus largement connus.

Quand elles sont créées, les griffes rampantes sont soit programmées avec des instruction simples (15 mots ou moins), soit réglées pour être manipulées par les pensées du jeteur. Dans ce dernier cas, il faut que le jeteur se repose au moins un round après trois rounds de contrôle, et il faut qu'il se trouve dans un rayon de 3 mètre, plus 1 m 50 par niveau de magie qu'il possède, pour manipuler les griffes. Les griffes non contrôlées continuent à exécuter le dernier ordre qu'on leur a donné.

Les griffes peuvent bondir jusqu'à 4 m 50. En combat, soit elles donnent des coups contre les adversaires en armure, pour 1d4 points de dégâts, soit elles attrapent et écrasent les adversaires sans armure, pour 1d6 points de dégâts.

Les armes tranchantes n'infligent que la moitié des dégâts à une griffe, et les armes magiques ne reçoivent aucun bonus magique de dégâts contre elles. Les attaques basées sur le froid rendent les griffes si fragiles que les dégâts qui leur sont causés sont augmentés de 1 point par dé.

Les griffes rampantes sont immunisées contre les sorts de *charme*, *sommeil* et *immobilisation*, le vade retro, l'eau bénite, le contrôle des morts-vivants, la Mort Magique, et les sorts de *rappel à la vie*. Un sort de *résurrection* les rend immobiles pendant un tour par niveau du jeteur.

Toutes les griffes créées dans le même lot (une griffe par niveau du créateur) sont reliées télépathiquement, et iront s'aider les unes les autres. Les griffes à qui l'on a ordonné de déplacer un gros objet peuvent supporter chacune 2,5 kilogrammes de poids.

Doigts volants : Les doigts volants sont un type spécial de griffes rampantes (voir ci-dessus), créés par Halaster. Ceux que l'on trouve dans Montprofont le servent tous (et ne sont jamais loin de lui). Les doigts volants sont des mains ou des griffes tranchées appartenant à des créatures du Plan Primaire, qui sont animées par la magie pour servir de monstres de garde. Les doigts volants ont des yeux cousus dans leurs paumes, qui leur donnent l'infravision jusqu'à 27 mètres. Ils peuvent sentir les différences de vibrations et de températures, même quand leurs yeux sont aveuglés, et situent les cibles de cette façon quand ils ne sont pas dirigés par leur créateur.

Les doigts ont une faible Intelligence, cependant suffisante pour chercher des créatures qui se cachent, et pour contourner les obstacles les plus simples.

Les doigts volants peuvent voler, se déplacer le long des surfaces en détalant sur le bout de leurs doigts, ou bondir de 4 m 50 en hauteur pour frapper ou saisir.

L'œil enchanté d'un doigt volant lui donne ses attaques améliorées (un TAC0 16). En combat, on peut frapper séparément l'œil (CA 1, 4 pv), et ces points de vie ne comptent pas dans le total de ceux de la créature.



En combat, les doigts donnent des coups contre les adversaires en armure, pour 1d4 points de dégâts, ou attrapent et écrasent les adversaires sans armure, pour 1d6 points de dégâts.

Les armes tranchantes n'infligent que la moitié des dégâts aux doigts volants, et les armes magiques ne reçoivent aucun bonus magique de dégâts contre eux. Les attaques basées sur le froid rendent les doigts si fragiles que les dégâts qui leur sont causés sont augmentés de 1 point par dé.

Les doigts volants sont immunisés contre les sorts de *charme*, *sommeil* et *immobilisation*, le vade retro, l'eau bénite, le contrôle des morts-vivants, la Mort Magique, et les sorts de *rappel à la vie*. Un sort de *résurrection* les rend immobiles pendant un tour par niveau du jeteur.

Depuis la nuit des temps, d'autres magiciens sont connus pour avoir conçu des « griffes » volantes de diverses sortes ; les aventuriers sont prévenus que des équivalents de ces dernières peuvent parfaitement servir des liches, de puissants jeteurs de sorts, et d'autres créatures qui touchent à la magie nécromantique, sur Féerune et ailleurs.

Griffe rampante : Int Aucune ; AL N ; CA 7 ; VD 9 ; DV 2-4 pv ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; AS Néant ; DS Spécial ; TA Mi ; M 20 ; PX 35 ; *BMA1*.

Griffe rampante, doigts volants : Int Faible ; AL LM ; CA 5 ; VD 9, V 15 (A) ; DV 1 ; TAC0 16 (19 si aveuglé) ; #AT 1 ; Dég 1-4 (contre les ennemis en armure) ou 1-6 (ennemis sans armure) ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA Mi ; M 20 ; PX 120 ; (*BMA1*, Griffe rampante).

Horreur casquée

Ces sinistres automates ressemblent à des guerriers entièrement vêtus d'une armure (généralement une armure de plates, mais on peut utiliser n'importe laquelle). Une horreur casquée est une armure vide, animée, maintenue solide et pourvue de mobilité grâce à des forces magiques.

Le fait de créer une horreur casquée (procédé qui n'était jusqu'à présent connu que des prêtres de Baine, de certaines liches et de magiciens mauvais) a pour résultat des gardiens silencieux, mais intelligents et totalement mauvais, capables d'un comportement et d'un raisonnement indépendants et maléfiques.

Les horreurs ne mangent et ne dorment pas, et elles sont toujours sur le qui-vive, dotées d'une intelligence élevée, qui imprègne toute l'armure. Il ne s'agit pas de morts-vivants ni de créatures conjurées, et on ne peut pas les repousser.

Une horreur casquée peut combattre sans sa tête, mais les parties tranchées ne peuvent pas continuer à agir. Les horreurs se tiennent debout grâce à une lévitation magique, et peuvent « marcher » dans l'air ou sur des surfaces, même sans jambes. Une horreur ne subit aucun dégât dû à une chute ; mais tout chargement vivant qu'elle transporte n'est pas ainsi protégé. Les horreurs peuvent porter jusqu'à 100 kilogrammes « à pied », mais seulement 50 kilogrammes de matière non vivante si elles volent. Les horreurs casquées possèdent l'infravision, et peuvent voir les créatures et objets invisibles, avec 36 mètres de portée chaque.

Les *projectiles magiques* lancés sur une horreur lui rendent ses points de vie perdus. Si une horreur est entièrement guérie, les points de vie/*projectiles magiques* en supplément sont renvoyés au jeteur, qui subit des points de dégâts. Les parties tranchées d'une horreur casquée ne peuvent pas bouger d'elles-mêmes, pas plus qu'une horreur ne peut les localiser ; mais elles se rattacheront si elles sont placées dans des positions adéquates par une autre créature. Une horreur récupère ses points de vie perdus comme le fait un humain normal qui se repose, recouvrant ses énergies unificatrices, et réparant son armure bosselée ou cassée.

Une horreur peut être immunisée par son créateur contre trois sorts précis (généralement *boule de feu*, *métal brûlant* et *éclair*) ; on ne peut plus les changer après coup. On peut également donner à l'horreur des ordres inchangeables qui lui dictent sa conduite (ces ordres ne peuvent pas augmenter ses immunités ou ses pouvoirs magiques). Des brèches dangereuses dans ces ordres peuvent compromettre la loyauté d'une horreur : la formulation de ces derniers est aussi délicate que celle d'un sort de *souhait*.

Les horreurs ne ressentent pas la douleur. Elles font des gardien idéaux, car leur loyauté est complètement exempte d'ambition ou d'émotion. Si on les commande par télépathie, elles peuvent communiquer, et un groupe d'horreurs peut être coordonné en une bande de combattants bien organisée. Elles peuvent rompre le combat si leurs ordres le permettent.

Les horreurs casquées peuvent utiliser toutes les armes des guerriers, et tous les objets magiques qui n'exigent pas de commandes verbales, ou de contact avec de la peau ou des organes vivants pour fonctionner (par exemple, des onguents et des potions ne seront d'aucune aide à une horreur). Elles ne peuvent pas lancer de sorts, ni poursuivre de recherches magiques.

Une horreur casquée est impavide, et, mis à part ses ordres, ne peut pas être contrôlée ou influencée mentalement (elle est même immunisée contre les illusions). Tout contact mental avec une horreur lui permet de lire les pensées et émotions superficielles actuelles de celui qui est en contact avec elle, lui permettant toujours de juger sa sincérité de manière infaillible.

Les horreurs casquées servent souvent de gardiens, longtemps après la mort de leurs créateurs ou maîtres. On dit que certaines ont vengé leur créateur assassiné, suivant les ordres qui leur avaient été inculqués.

Dans certains cas, les instructions d'une horreur lui donnent son autonomie en l'absence d'ordres directs, ou ne mentionnent simplement pas le sujet de sa liberté. Si on ne lui ordonne pas précisément de cesser de vivre à la mort de son créateur ou sur un ordre de lui, une horreur continue d'agir jusqu'à ce qu'on la détruise. Certaines ont été rencontrées comme bandits, ou même comme aventuriers doués de raison. Les horreurs ne combattront jamais volontairement d'autres horreurs.

Horreurs guerrières : Ces dernières sont en apparence identiques aux horreurs casquées, possédant typiquement les pouvoirs supplémentaires suivants : *porte dimensionnelle* jusqu'à 60 mètres, une fois/jour ; *clignotement* jusqu'à 1 tour, une fois/jour (elle ne peut s'arrêter de *clignoter*, et recommencer, même si le tour complet n'est pas terminé) ; et deux *projectiles magiques* (2-5 points de dégâts) tous les 3 rounds (70 mètres de portée).

Horreur casquée : Int Élevée ; AL LM ; CA Selon l'armure (habituellement 2) ; VD 12, V 12 (A) ; DV 4 +1 pv/niveau du créateur ; TAC0 12 ; #AT 1 + spécial ; Dég 1-4 (choc) ou par arme ; AS Spécial (horreurs guerrières uniquement) ; DS Immunisée contre des sorts ; RM 20 % ; TA M ; M 20 ; PX 2.000 (horreur guerrière : 4.000).

Horreur mécanique argentée

Il s'agit de créatures mécaniques extrêmement rares, venues d'un autre monde, et qui ressemblent à des araignées. La seule qu'on a des chances de rencontrer dans Montprofont est une copie faite par Trobriand (un des anciens apprentis d'Halaster).

Il s'agit d'une petite construction en argent (1 m 20 de diamètre, pattes incluses), avec quatre pattes semblables à des pinces, une tête avec des mandibules ressemblant à celles des araignées, et deux petites pattes antérieures, une se terminant en tube, et l'autre dotée d'une roue de lames, comme une fraiseuse mi-



niature. Ces vicieuses et infatigables créatures métalliques semblent n'exister que pour détruire, exploiter et réduire à l'esclavage les autres êtres vivants et non vivants. Elles ne possèdent aucun trésor.

La patte antérieure en tube d'une horreur argentée est un lance-fléchettes, un tube noir qui tire une fléchette barbelée par round, pour 1 à 3 points de dégâts (portée 1/2/4).

Les horreurs mécaniques sont immunisées contre l'électricité et les sorts qui affectent les fonctions biologiques d'un organisme vivant (comme un sort de *métamorphose* ou de *soins des blessures légères*). Un sort de *fracassement* lancé sur l'unique « œil » de cristal d'une horreur l'aveugle pendant 1 round par niveau du jeteur, et une *dissipation de la magie* la paralyse pour la même durée.

Horreur mécanique, horreur argentée : Int Moyenne ; AL LM ; CA 2 ; VD 9 ; DV 3 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-6 ; AS Lance-fléchettes ; DS Immunisé contre des sorts ; RM 20 % ; TA P ; M 20 ; PX 120.

Lézard de trait

Ces bêtes pesantes et plutôt dociles ressemblent à des iguanes géants de couleur terne, avec des taches gris olive. Elles peuvent tirer des chargement imposants sous des conditions assez froides et humides, tant qu'elles ont assez de temps pour éponger la chaleur du soleil qui les cuit, ou de la lave des profondeurs qui s'écoule à proximité.

Les lézards de trait ont une intelligence faible, et sont énormes (généralement 6 m 60 à 7 m 20 de long, et 3 mètres de large). Ils sont immunisés contre la plupart des poisons connus, et régénèrent les dégâts physiques au rythme de 1 point de vie tous les 3 tours. Les attaques basées sur le feu et la chaleur ne leur infligent que la moitié des dégâts, mais les attaques basées sur le froid infligent un point de dégât de plus par dé.

Lézard de trait : Int Faible ; AL N ; CA 3 ; VD 9, N 15 ; DV 8 ; pv 60 chaque ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 2-12 (morsure) ; TA É ; M 13 ; PX 1 400.

Magombre

On rencontre ces étranges êtres dans Montprofont, principalement comme faisant partie des autorités (s'il en est) de Port-aux-Crânes, mais on les trouve quelques fois errants dans les niveaux inférieurs.

Ces menaces intangibles ressemblent à des vortex de couleurs tournoyants, desquels peuvent sortir un magicien barbu, vêtu d'une robe, et d'une unique couleur vive. La silhouette peut quitter son vortex (qui aspire ensuite ceux qui y entrent dans le phlogiston qui entoure la sphère de cristal de l'Espace des Royaumes, une destination qui a des chances de s'avérer fatale pour les aventuriers qui n'y sont pas préparés), mais le fait rarement.

Les magombres peuvent lancer des sorts pour aider ou nuire (50 % de chances chaque), mais ne peuvent pas attaquer physiquement. Les armes semblent les traverser simplement, sans faire de dégâts. Les magombres ne sont blessés que par les armes magiques : celles-ci infligent les dégâts normaux (les bonus de Force et de l'arme s'appliquent), mais leurs capacités spéciales ne fonctionneront pas contre les magombres.

Les magombres lancent instantanément des sorts aléatoires, avec uniquement des éléments somatiques. Chaque round de combat, lancez 1d10 pour définir le niveau du sort de magicien lancé par un magombre (10 = choix du MD). Puis lancez 1d100 (sur les tableaux des sorts) pour savoir quel sort a été lancé. Si le jet est supérieur au nombre de sorts disponibles pour ce niveau, c'est le MD qui choisit le sort.

Un sort ou une attaque magique qui surpasse la résistance à la magie d'un magombre ne fait aucun dégât. Au lieu de cela, le magombre perd la capacité de lancer des sorts du même niveau que celui du sort susnommé pour le reste de la rencontre (c'est-à-dire que si le jet de dé d'un magombre indique ce niveau de sort, lors d'un round ultérieur, il ne lance aucun sort ce round). Une charge d'objet magique a le même effet qu'un niveau de sort équivalent ; par exemple, un sort/effet de sort de *dissipation de la magie*, tiré d'une baguette ou d'un bâton, ou lancé par un mage, empêcherait un magombre d'utiliser des sorts du 3ème niveau.

Il faut qu'un magombre teste son moral à chaque perte d'un niveau de sort : s'il échoue, il disparaît de nouveau dans son vortex, et s'en va.

Si la résistance à la magie fonctionne contre une attaque magique, elle capture l'énergie du sort de cette attaque. Lancez 1d10 ; si le résultat est le numéro du niveau de sort qui a été interdit à ce magombre, ce niveau de sort devient à nouveau utilisable.

Personne ne sait d'où viennent les magombres. Quand ils sont tués, ils disparaissent dans leur vortex, qui se ferme et disparaît.

Magombre : Int Supra-géniale ; AL CN ; CA 0 ; VD 12, V 24 (c) ; DV 10 ; TAC0 Néant ; #AT 0 ; Dég 0 ; AS Magie aléatoire ; DS Spécial ; RM 25 % ; TA M ; M 15 ; PX 13.000.

Les modis

Les modis sont des humains (98 %) ou des humanoïdes (2 %) malchanceux piégés par une malédiction qui leur refuse la mort. Ils sont créés par des magiciens mauvais.

Les modis ont tendance à préférer les armures de cuir, les capes et les bottes. Leurs vêtements sont toujours noirs, et leur peau très blanche. Leurs yeux luisent d'une manière sombre ; ils possèdent l'infravision jusqu'à 27 mètres, et préfèrent tout de même l'obscurité à la lumière, fréquentant souvent les régions souterraines. Les modis ont tendance à ne pas parler, et ne vieillissent pas. Ils possèdent rarement un trésor, mais accordent de la valeur, convoitent et peuvent utiliser toutes les choses, comme de leur vivant.

Ils ne sont en aucune façon contrôlés par leur créateur, et servent rarement ce dernier, sauf pour gagner le soulagement de la mort au moyen d'une *délivrance de la malédiction*. Les modis attaquent souvent leur créateur, espérant qu'ils seront détruits. En de rares occasions, ils collaborent avec des étrangers dans ce but.

En devenant un modi, un humain perd toute faculté magique ou psionique, son odorat, et généralement son esprit (si ce n'est son astuce). Les modis ne conservent leur Intelligence d'origine que dans 11 % des cas. Il y a 5 % de chances par tour (non cumulatifs) qu'un modi agisse de façon irrationnelle ; par exemple rompre un combat pour faire des cabrioles, chanter, dessiner sur un mur voisin avec son doigt, ou simplement fixer quelque chose.

Les modis conservent les bonus de caractéristiques et les talents non magiques (par exemple leurs capacités de voleur et leurs compétences diverses) qu'ils avaient de leur vivant. Ils deviennent chaotiques neutres, et sont immunisés contre la magie apparentée à l'esprit, comme les sorts de *charme*, d'*ESP*, d'*immobilisation* et de *sommeil*. Les modis ne sont pas affectés par les attaques basées sur le froid et le feu, ni par les attaques qui absorbent de l'énergie.

On peut frapper les modis avec n'importe quelle arme. L'eau bénite ne leur fait aucun dégât. Ils utilisent toutes les armes, et s'empareront d'armes meilleures que les leurs s'il y en a d'accessibles. Chacun des modis à 15 % de chances d'être infestés de vers putrides (voir le *BM*). Lorsque c'est le cas, un modi possède 1d6 points de vie en moins, mais ses capacités de combat restent inchangées. Les vers putrides chercheront un meilleur hôte.

Lorsqu'ils sont amenés à 0 points de vie, les modis ne sont pas détruits. Ils tombent par terre, paralysés, et restent là tant qu'ils ne sont pas à nouveau complets, régénérant 1



pv/jour, recouvrant leurs membres et organes perdus. Les modis peuvent être guéris par la magie des soins.

Une fois détruits, on ne peut pas rappeler à la vie ni animer un modi pour qu'il devienne un mort-vivant. Son corps tombe rapidement en poussière, laquelle peut être précieuse pour les mages ou les alchimistes.

On trouve de nombreux modis dans Montprofont, surtout en bandes vagabondes qui rôdent près de Port-aux-Crânes, dans les cavernes du Niveau Trois. On pense que l'un des anciens apprentis d'Halaster, ou un autre magicien mauvais actif d'Eauprofonde, préférait ce châtiment pour ses ennemis et rivaux.

Les modis : Int Spécial ; CA 7 (10) ; VD 12 ; DV Comme de leur vivant ; #AT 1 ; Dég 1-4 ou par arme ; TAC0 Comme de leur vivant ; RM 85 % ; M 10 ; AL CN ; PX 120 + (comme de leur vivant + 2DV).

Nécrophide

Ces monstres artificiels ressemblent à des serpents squelettiques dotés d'un crâne humain avec des crochets. Ils se déplacent dans un silence complet (-2 aux jets de surprise des adversaires), sont en mouvement constant, et exécutent une « Danse de la Mort » hypnotique : il faut que les spectateurs intelligents se protègent contre les Sorts, ou subissent les effets d'un sort d'*hypnotisme*, donnant au nécrophide une attaque gratuite. Le nécrophide est immunisé contre les attaques et les sorts qui touchent l'esprit, comme *sommeil* et *terreur*. Ces monstres squelettiques ne sont pas des morts-vivants, et ne peuvent pas être repoussés.

Ces « vers de mort » sont toujours créés pour remplir une mission précise (comme un assassinat, ou la garde d'un endroit, de quelqu'un ou d'un objet particuliers). Leurs enchantements diminuent lorsque cette tache est accomplie. Un nécrophide ne mange pas, ne respire pas et ne dort pas.

Nécrophide : Int Moyenne ; AL N ; CA 2 ; VD 9 ; DV 2 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-8 ; AS Paralysie (1-4 rounds) + spécial ; DS Immunisé contre le poison + spécial ; TA G ; M 20 ; PX 270.

Otyugh majeur

On les trouve au Niveau Trois (et aux niveaux inférieurs) de Montprofont ; ces monstres sont simplement des versions géantes de leurs cousins gulguthras, otyughs et néo-otyughs, qui sont plus petits.

Otyugh majeur (1) : Int Moyenne ; AL N ; CA 0 ; VD 6 ; DV 14 ; TAC0 7 ; #AT 3 ; Dég 2-20/2-20/1-6 ; AS Étreinte, maladie ; DS Jamais surpris ; TA G ; M 17 ; PX 7.000

Peltaste

Un peltaste est une créature amorphe du volume d'environ trois poings humains. Sa peau a une couleur bois, tachée de brun, qui ressemble à du cuir usé mais robuste. Un peltaste peut changer de forme pour ressembler parfaitement à un objet de cuir, en deux rounds.

Les peltastes vivent en symbiose avec les races humaines et gobelinoïdes. Les elfes et les nains ne suppléent pas à leurs besoins, et ne sont utilisés que comme refuge vers un hôte plus convenable.

Immunisés contre le poison et les attaques écrasantes, les peltastes gagnent un bonus de +1 à leurs jets de sauvegarde contre le Feu. La peau d'un peltaste peut ressentir les vibrations et les contacts avec précision. Ses nombreux yeux minuscules peuvent être entièrement dissimulés, et possèdent l'infravision jusqu'à 18 mètres.

Si un peltaste voit un objet en cuir qu'on a lâché, il bouge et change de forme rapidement, afin d'être confondu avec l'objet perdu. Un peltaste donne la même sensation que le cuir, pèse le même poids, et ne respire pas, ne dégage aucun chaleur, ni ne fait aucun bruit. Il ne possède pas d'odeur de tannage.

Lorsqu'il est en contact avec une peau appropriée, le peltaste exsude un anesthésiant et un adoucisseur de tissus corporels. Il y a 1 % de chances qu'une créature-hôte remarque son attaque. Le peltaste dissout la peau de l'hôte sur une petite surface cachée. À travers cette surface, il absorbe 1 point de vie/jour d'agents nutritifs issus du sang. Un hôte en bonne santé peut ne jamais remarquer la légère faiblesse que cela provoque. Si le peltaste est retiré, il n'y a aucune trace, écorchure, traction ou trace de sang.

Un peltaste quittera un hôte malade ; mais il a intérêt à garder son hôte en vie. Quand il est attaché, il neutralise les poisons qui sont introduits dans l'hôte. Sa légère résistance à la magie s'étend également à son hôte. Si l'hôte venait à être amené à 2 points de vie ou moins, le peltaste lui injecterait 3-6 points de vie d'énergie ; il ne peut faire cela qu'une fois par jour.

Un peltaste secrète des déchets chaque fois qu'il est immergé dans de l'eau, la salissant et l'empoisonnant ; il faut que les buveurs se protègent contre le Poison avec un bonus de +2, ou soient pris de nausées pendant 2-8 rounds, incapables d'attaquer ou de se défendre.

Un peltaste ne combattra jamais un autre peltaste, pas plus qu'il ne rejoindra un hôte qui porte déjà un peltaste. Les peltastes peuvent sentir la présence de leurs congénères jusqu'à 12 mètres.

Peltastes majeurs : Ce sont des cousins plus rares, qui ressemblent à des cristaux de roches translucides à la place du cuir. Durs au toucher et d'environ la taille d'un poing humain, ils peuvent changer leur couleur interne et la forme de leur corps.

Aucun organe et aucune charpente ne sont visibles dans le corps d'un peltaste majeur, et au cours des siècles, ils ont appris à prendre la forme exacte de pierres précieuses à facettes, prisées par de nombreuses créatures. Ils se cachent souvent parmi de vraies pierres précieuses.

On peut voir les peltastes majeurs en train de s'alimenter : le sang qu'ils ingèrent est visible à l'intérieur de leur corps. Ils grossissent également de façon visible lorsqu'ils absorbent plus de 3 points de vie d'éléments nutritifs (un peltaste majeur peut absorber de façon typique jusqu'à 12 points de vie, dont la moitié est ajoutée à son total de points de vie pour une journée).

De ce fait, les peltastes majeurs préfèrent se nourrir sur des créatures en train de dormir, mortes ou infirmes, utilisant leurs pouvoirs magiques pour rapporter plus de nourriture. Une fois par round, un peltaste majeur peut utiliser silencieusement l'une de ses capacités : appel de monstres (agit comme un sort de *conjuration de monstres VI*, mais n'attire dans la zone que des créatures hostiles au porteur du peltaste, jusqu'à ce qu'il se développe une bonne opportunité pour se nourrir) ; une *suggestion* puissante (-1 aux jets de sauvegarde des sujets), afin d'influencer les créatures appelées, et les autres êtres autour de lui à verser le plus de sang possible, sans priver le peltaste majeur de toutes les créatures-hôtes possibles ; et *lenteur* pour toute personne touchant ou transportant le peltaste majeur.

Ces « fausses gemmes » possèdent une intelligence exceptionnelle, et sont plus puissantes que l'espèce commune. À part cela, elles absorbent les points de vie d'un hôte, et lui offrent des bénéfices, exactement comme leurs cousins inférieurs.

Les deux sortes de peltastes infestent Montprofont. On rencontre très souvent les peltastes ordinaires dans les niveaux supérieurs, surtout autour des connections directes avec la ville au-dessus, et dans les allées sombres de Port-aux-Crânes ; on trouve l'espèce majeure aux niveaux inférieurs. Elminster soupçonne qu'ils habitent les Royaumes du Dessous en grand nombre, dans cette région.

Peltaste ordinaire : Int Moyenne ; AL N ; CA 7 ; VD 3 ; DV 1 +6 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég Spécial ; RM 7 % ; M 12 ; PX 65.
Peltaste majeur : Int Exceptionnelle ; AL N ; CA 3 ; VD 3 ; DV 2 +6 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég Spécial ; RM 33 % ; M 14 ; PX 975.

Requin-mort

Ces horreurs par trop nombreuses sont connus en amont et en aval de la Côte des Épées, depuis les Nélanthères (îles des pirates) jusqu'à la lointaine Mer Extérieure. Certaines sont créées spontanément, comme le sont d'autres morts-vivants inférieurs, quand les circonstances sont adéquates. On sait que d'autres sont les créations délibérées de liches aquatiques ou de jeteurs de sorts mauvais, tels les yeux des profondeurs, capables de manier des objets magiques capturés.

Les requins-morts sont un type spécial de « zombi monstre » (voir *BM*, Zombi). Ils sont repoussés comme les âmes-en-peine, et sont immunisés contre les sorts de *charme*, de *sommeil*, d'*immobilisation*, la Mort Magique, le poison et les sorts basés sur le froid. Ils subissent des dégâts par l'eau bénite.

Ils ne mangent pas, et ne sont jamais pris d'une frénésie d'alimentation, comme les requins vivants. S'ils sont échoués ou sur un pont de navire, ils peuvent frétiller et avoir une vitesse de déplacement de 5. Ils ne peuvent pas se noyer, ni étouffer hors de l'eau ; et ils sont connus pour avoir bondi de 6 mètres ou plus, sur des quais ou des ponts de bateaux, la nuit, afin d'attendre là les marins ou les pêcheurs imprudents qui errent aux alentours.

Requin-mort : Int Aucune ; AL N ; CA 6 ; VD N 20 ; DV 6 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3-12 ; DS Immunisé contre les sorts de sommeil, charme, immobilisation et froid, le poison et la mort magique ; RM Spécial ; TA G ; M Spécial (considérer comme un 20) ; PX 650 ; (BM, Zombi ; Requin).

Serpent à purin

Les serpents à purin sont simplement des serpents d'eau bruns, à l'aspect déplaisant, tout comme les « serpents constricteurs normaux », sauf qu'ils sont à l'aise dans l'eau, le fumier et la pourriture. On les trouve dans Montprofont, la Colline aux Rats, et dans les fosses d'aisances et les marais de Féerune (surtout dans le vaste Marais de Chélimbre).

Expert pour noyer des proies beaucoup plus grosses qu'eux (comme des aventuriers), leur attaque de constriction inflige des dégâts automatiques après le premier coup (un jet d'Enfoncer à -1 permet à la victime de s'échapper). Une autre créature qui attaque le serpent a 20 % de chances de frapper à la place une victime étreinte.

Environ 10 % de ces reptiles peuvent régénérer 1 point de vie par tour, les parties du corps qui ont été tranchées se rejoignant (PX 270, mais identique autrement).

Sous un climat froid, les serpents à purin peuvent aller dormir, exsudant une humeur protectrice le long de leurs corps. Typiquement, ils s'enfoncent profondément dans des tas de compost, des fosses d'aisances, et des sources similaires de chaleur issue de combustion, émergeant quand on les dérange, ou lorsque le beau temps revient. Cette habitude donne aux serpents à purin une effroyable réputation.

Serpent à purin : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +2 ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1/1-3 ; AS Constriction ; TA M ; M 8 ; PX 175.

Serpent noir

Ce serpent des tombes à l'apparence dangereuse est inoffensif pour la plupart des humains. Il peut mordre pour 1 point de dégât si on lui montre de la peau nue et immobile, sinon il préfère éviter tout ce qui est plus gros qu'une souris.

Les serpents noirs, qui peuvent grandir jusqu'à 2 m 10 de long, préfèrent de spacieuses tanières de pierre, et on les trouve donc souvent dans des tombes, des ruines et des caves. Il leur importe peu de partager ces lieux avec d'autres créatures ; mais leur apparence et leur présence leur ont donné une effroyable réputation parmi les gens du peuple des Royaumes.

Serpent noir : Int Animale ; AL N ; CA 10 ; VD 9 ; DV 1/2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 ; TA P-M ; M 4 ; PX 7.

Strige squelettique

Ces striges mortes-vivantes semblent apparaître naturellement, bien qu'assez rarement. Elles tombent généralement sous la coupe d'un mort-vivant plus puissant, servant de messagers, d'espions et de vigiles. C'est dans ces attributions qu'on les rencontre dans Montprofont.

Tant qu'elles sont soutenues par un mort-vivant plus puissant, les striges squelettiques exécutent leurs ordres jusqu'à leur destruction. Généralement, elles sont repoussées comme des ombres. On ne peut pas les repousser dans le repaire de leur maître (voir la pièce n° 49, « La Tombe du Seigneur Hund »). Les striges squelettes chassent et attaquent typiquement les proies qu'elles rencontrent jusqu'à leur destruction.

Les striges squelettiques n'absorbent pas de sang, mais leurs trompes infligent des dégâts comme une lame sanglante : 1-3 points de dégâts par coup, plus 1 point supplémentaire par blessure ouverte infligée par cette strige (la perte de points de vie supplémentaires s'arrête si 10 rounds se sont passés, ou si l'on bande la blessure). On ne peut pas guérir ces blessures par la régénération, ou tout autre moyen magique, à l'exception d'un *souhait* total. Le repos régulier les guérira cependant au rythme ordinaire.

Strige squelettique : Int Animale ; AL N ; CA 8 ; VD 3, V 18 (C) ; DV 1 +1 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 1-3 + spécial ; AS Infection (1 pv/round pendant 10 rounds) ; TA P ; M Spécial ; PX 270 ; (*BM*, Strige).

Tentamort

Ces prédateurs gris vert et dotés de tentacules sont rares dans Montprofont, et établissent de façon classique leur tanière dans des niches, des cavités ou derrière des portes secrètes, des tapisseries ou des gravures qui cachent quelque chose. Ressemblant à un corps sphérique recouvert de chitine, avec huit tentacules couverts de ventouses suceuses (utilisés comme pieds), un tentamort possède deux « tentacules de combat » : un tentacule constricteur semblable à un ver, et un tentacule terminé par un « aiguillon », ou un os creux en forme de dard.

Tout jet d'attaque d'un tentacule constricteur qui est un 20 naturel, ou qui est 2 points au-dessus du jet de dé minimum nécessaire pour toucher, est considéré comme une étreinte. Les autres attaques réussies sont simplement des coups pour 1-6 points de dégâts.

Les victimes étreintes ne peuvent pas lancer de sorts, utiliser d'armes, ou bouger leurs bras. Les dégâts de la constriction (1d6) sont automatiques chaque round ultérieur, jusqu'à ce que la victime meurt ou se libère (un essai par round : un test de Force avec une pénalité de -2).

On considère que tout jet d'attaque de tentacule-dard qui est 2 points au-dessus du minimum requis pour toucher (ou qui est un 20 naturel) s'est emparé d'une victime. Sinon, l'attaque est simplement un coup de 1d6 points de dégâts.

Une victime coincée ne peut pas lancer de sorts, utiliser d'armes ou bouger ses bras. Elle peut essayer de se libérer (un essai par round autorisé : test de Force avec une pénalité de -2



au premier tour, de -3 au suivant, de -4 au troisième). La victime coincée est transpercée par le dard creux un round après avoir été prise (aucun jet d'attaque nécessaire). Durant les deux rounds suivants, un liquide est injecté dans la victime ; il dissout les muscles et les organes, permettant ainsi leurs absorption par le dard.

Même si on les sauve d'un tentamort, les victimes qui reçoivent l'injection susnommée mourront trois rounds après, à moins qu'elles ne soient traitées avec un sort de *guérison*, ou un sort de *régénération* suivi de n'importe quel sort de *soins des blessures*.

Si le tentacule est tranché, ou que la victime se libère durant l'injection, elle mourra une heure après, à moins qu'on ne lui lance une *guérison des maladies*.

Les tentamorts s'enroulent face à la chaleur et au froid, et cesseront toute attaque après avoir perdu un tentacule (sauf s'ils sont affamés).

Tentamort : Int Aucune ; AL N ; CA 3 (tentacules)/1 (corps) ; VD 1 ; DV 2 (par tentacule), 4 (corps) ; TAC0 17 ; #AT 2 ; Dég 1-6/1-6 ; AS Constriction, dissolution, maladie ; TA P ; M 10 ; PX 650.

Tyrannœil, tyramort

Ces rares tyrannœils morts-vivants peuvent être intacts en grande partie, mais ils montrent d'habitude des signes de décomposition. Ils peuvent être visiblement en train de pourrir et incrustés de moisissures, racornis, ou même avoir des cavités exposant leurs squelettes sphériques. Des pédoncules oculaires peuvent manquer au hasard. Tous affichent des blessures, et possèdent un film laiteux qui pousse sur leurs yeux. Les tyramorts se déplacent et tournent plus lentement que les tyrannœils vivants.

Ces tyrannœils morts-vivants peuvent utiliser tous les pouvoirs de leurs yeux survivants, avec une efficacité normale. S'il ne sont pas contrôlés mentalement par un tyrannœil en vie, ils restent suspendus et immobiles jusqu'à ce que les instructions laissées par leur créateur aient été exécutées. Si on ne donne aucune instruction précise à un tyramort tout juste créé, il attaquera toutes les choses vivantes qu'il percevra.

Les pédoncules oculaires, le cerveau, et le pouvoir de lévitation des tyramorts fonctionnent toujours, mais sont largement pourris, et se désintègrent lorsque la créature est détruite.

Les pouvoirs de charme par les yeux d'un tyrannœil sont perdus en devenant un mort-vivant. Les deux yeux qui charmaient deviennent soit inutiles (60 %), soit fonctionnent avec de faibles effets d'*immobilisation des monstres* (40 %). Quelqu'un qui rate son jet de sauvegarde contre les sorts reste immobilisé tant que le regard de l'œil reste fixé sur lui. Si l'œil est tranché, ou tourné vers quelqu'un d'autre, l'immobilisation dure encore 1 à 3 rounds.

Tyrannœil, tyramort : Int Spécial AL LM ; CA 0 (corps)/2 (pédoncules oculaires)/7 (yeux) ; VD V 3 (C) ; DV 45-75 pv ; TAC0 11, 9, 7 ou 5 ; #AT 1 ; Dég 2-8 ; AS Spécial ; DS Spécial ; TA M ; M 18 ; PX 13.000.

Ver à purin

Les vers à purin sont une espèce de mille-pattes géants adaptés aux conditions humides. Ils possèdent d'énormes pelotes douces et rétractiles au bout de leurs pattes.

Ces créatures à l'aspect déplaisant, d'une couleur brun grisâtre à jaune blanchâtre, passent leur vie à grouiller dans les ordures des tas de fumiers et d'excréments, et dans des marécages. Ils habitent typiquement les petits rebords et trous des murs, dans lesquels ils peuvent s'abriter des prédateurs plus grands qu'eux. Ils se précipiteront pour attaquer les proies possibles, de toutes tailles, surtout si de telles créatures sont gênées dans leur marche par un obstacle (comme des sables mouvants, sur lesquels les vers à purin peuvent marcher) ou par d'autres ennemis.

Les vers à purin sont immunisés contre tous les poisons et maladies connus, et on sait qu'ils survivent à leur congélation dans les glaces tout au long des hivers, reprenant une activité complète quand vient la fonte des neige. On les trouve en grand nombre dans la Colline aux Rats, et le long des berges du fleuve souterrain, le Sargauth.

Mille-pattes, ver à purin : Int Aucune ; AL N ; CA 9 ; VD 15 (murs), N 12 (eau, boue, fange) ; DV 1/4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1 + poison ; AS Poison (sauvegarde à +4 ou être paralysé pendant 2d6 heures) ; TA Mi ; M 7 ; PX 35 ; (*BM*, Mille-pattes).

Vipère des glaces

Cette espèce de serpent venimeux tire son nom de sa capacité à rester active sous des températures légèrement au-dessous de zéro, à l'inverse de la plupart des reptiles. Les vipères des glaces peuvent aussi supporter de très importantes chaleurs.

Les vipères des glaces sont poussiéreuses, quelconques, et de couleur gris pourpre. De temps en temps, leur peau prend des teintes diverses ; il n'est pas d'apparition unique que l'on puisse identifier comme une vipère des glaces. Cependant, un serpent qui attaque quelqu'un alors qu'il a de la neige jusqu'aux genoux, dans un blizzard, en est probablement une.

Serpent - Vipère des glaces : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 15 ; DV 2 +1 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1 + poison ; AS Poison (déclenchement au bout de 2-12 rounds, réussir une sauvegarde à +1 ou subir 2-8 points de dégâts) ; TA P ; M 8 ; PX 175 ; *BM* (Serpent venimeux normal).

Un mot d'avertissement

Elminster me dit que j'ai à peine sondé la liste des monstres bizarres et sauvages qui habitent les nombreux niveaux de Montprofont (et rampent, dérivent, rôdent furtivement, et ondulent dans les sombres cavernes et passages des Royaumes du Dessous). On peut rencontrer presque tout dans Montprofont, étant donné les penchant d'Halaster pour ouvrir des portails et partir « à la chasse de gibier vivant ».

Aventuriers, entendez les paroles d'Elminster :

« Vous aurez été prévenus. »





Situé au Niveau Trois de Montprofont, Port-aux-Crânes est une communauté sans lois, faite d'affaires sous le manteau et d'une justice rude et expéditive. L'endroit remplit une grande caverne en forme de L qui s'ouvre sur une grande étendue du Sargauth, le Fleuve des Profondeurs ; il s'étend aussi sur une grande île de la rivière.

Des navires remontent des profondeurs jusqu'ici, via les impressionnantes zones de téléportation créées par Halaster. Ces merveilles magiques peuvent déplacer des vaisseaux entiers d'un niveau à l'autre dans Montprofont, si le bateau se déplace vers certains endroits sur les flots tranquilles du Sargauth.

Ces navires amènent des esclaves (depuis le repaire de l'Œil, pièce n° 68 de ce niveau), pour qu'on les vende à Port-aux-Crânes. Ils amènent aussi des créatures des profondeurs, avec diverses marchandises : des duergars, des svirfnebelins et des nains, avec des roches métalliques brutes, des lingots ou des produits finis (comme des épées, des cottes de mailles et des heaumes raffinés).

De véritables bateaux de marchandises venus de la Côte des Épées descendent également vers Port-aux-Crânes. Un bras du Sargauth, qui s'étend depuis la large rade de Port-aux-Crânes, est relié à la Grotte Marine Sud par un grand monte-charge, et s'ouvre ainsi sur la vaste Mer des Épées (comme décrit au chapitre **Histoire connue** du *Guide de campagne de Montprofont*). Ces vaisseaux amènent des marchandises comme de la nourriture (surtout des fruits), des textiles raffinés, et des esclaves de certaines races : des choses qu'on ne peut se procurer dans les Royaumes du Dessous.

La plus grande plaque tournante commerciale du monde se trouve au-dessus, avec tous ses services pour les bateaux et pour réparer les chariots, des réserves toutes prêtes de gardes du corps à vendre, et des distributeurs compétitifs, demandant à voyager dans chaque coin de Féerune afin de se remplir les poches. Toutefois, certains commerces ne peuvent pas être faits au grand jour. Le commerce d'esclaves, celui des cadavres, des organes et des membres, le commerce de substances illégales ou de biens volés, et le commerce avec les Races Honnies (les illithids, les drows, les orques, les kuo-toa, les duergars, les sahuagins et les autres) se passent ici.

Pour une première visite, Port-aux-Crânes est un endroit mal éclairé, sinistre et à s'y perdre. On trouve partout des quais, des coursives et des échelles en piteux état. Les « rues » sont des bandes de pierre brute inégales, ou de la terre battue. Des chauves-souris se rassemblent sous chaque voûte, et tout est toujours humide.

Le peu de lumière qu'il y a vient de *lumières flottantes* (voir au chapitre **Objets magiques**, sous *globes brillants*) placées dans des cages de fer en haut de poteaux, ou (rarement) dérivant librement. La lumière est également glanée à partir des champignons lumineux de toutes sortes.

Les intrigues, aventures et myriades de monstres uniques de Port-aux-Crânes méritent leur propre supplément, mais le MD peut en capter l'ambiance en décrivant un endroit où les orques et les flagelleurs mentaux marchent ouvertement dans les rues sombres, où les champignons lumineux s'infiltrent et gagnent peu à peu du terrain jusqu'à ce que l'on tape dedans à coups de pieds pour se frayer un chemin, et où les drows se baladent ouvertement en grandes bandes.

La populace permanente de Port-aux-Crânes est faite de hors-la-loi, de fugitifs, et d'hommes hybrides venus de la surface, renforcés par des demi-orques, des gobelins, des sorcières, et d'autres êtres qui ne sont pas tolérés dans la Cité du Dessus.

Ils parcourent les magasins où l'on vend des potions, des poisons, du matériel pour fouiller les donjons de toutes sortes, des animaux de trait (lézards, mulets, et même des tortues de trait dressées) et des boissons fortes. Il y a aussi des magasins d'armes, dont certains (on le murmure) vendent de temps à autres une épée ou une dague magique, si le client les aborde correctement : montrant suffisamment de pièces ou de gemmes pour payer d'avance.

Tout le monde dans Port-aux-Crânes est en armes, tout le temps. Il y a toujours des monstres qui se tapissent, depuis les champignons et les mille-pattes carnivores et affamés qui sont sous vos pieds, jusqu'aux morts cramoisies, et pire. « Pire » décrit généralement le voisin qui boit coude à coude avec vous, ou la silhouette ombrée qui vous croise dans l'une des allées sombres et venteuses.

La plupart des enclos aux esclaves se trouvent sur l'île, à la fois pour isoler les esclaves, et pour maintenir loin du « meilleur » (si c'est le terme approprié) que représente les auberges locales, le pire de la puanteur des enclos aux esclaves.

Port-aux-Crânes n'a pas de gouvernement, ni de police. Un code tacite tient en échec les hostilités : c'est un « terrain neutre » pour tous les marchands et clients. Cette règle couvre tous les êtres, protégeant même les ennemis traditionnels les uns des autres, à moins que ceux qui sont impliqués pensent qu'ils peuvent s'enfoncer chacun une lame dans le corps quand personne ne regarde.

Le nom de Port-aux-Crânes vient des crânes flottants et parlants qui disent froidement aux individus de renoncer à faire telle chose, ou ordonnent à d'autres de tuer telle ou telle personne immédiatement, etc. Leur source est inconnue ; si on les attaque, ils disparaissent simplement. Leur agresseur est ensuite confronté à un magombre (voir le **Guide des monstres**), qui sort de nulle part au bout de 1-4 rounds.

Beaucoup (y compris les Seigneurs actuels d'Eauprofonde) pensent qu'Halaster est derrière tout ceci, et ils pensent aussi qu'essayer de détruire Port-aux-Crânes au nez et à la barbe de son soutien serait futile. La vérité n'est toujours pas connue (et les MD peuvent élaborer leurs propres intrigues autour de cela).

De nombreux personnages hauts en couleur de la ville du dessus (y compris Mirt « le Prêteur », Elaith Craulnobur « le Serpent » et Zabbas Thuul) visitent Port-aux-Crânes régulièrement, comme le font de nombreux pirates haïs et redoutés tout le long de la Côte des Épées. Les personnes en fuite ou portées disparues échouent aussi ici, se cachant ou cherchant des opportunités.

Le fait de dresser la liste des PNJ importants de Port-aux-Crânes serait un travail sans fin ; de nombreuses personnes vont et viennent, déménageant rapidement avec une discrétion voulue ; et d'autres ne font pas long feu. Les affaires durent légèrement plus longtemps, quoi que de nombreux propriétaires trouvent que leurs profits ne valent pas les risques de perdre la vie ou un membre, ce qui est commun aux habitants à long terme de Port-aux-Crânes. Malgré les dangers, certains établissements sont demeurés constants, et sont les favoris de nombreuses races de la surface et des Royaumes des profondeurs.

Auberges

- Les Feux Profonds (*calme ; excellent/cher*)
- La Cockatrice Chantante (*bien/cher*)
- Tripes et Jarretières (*mouvementé, avec piste de danse et spectacle à l'étage ; bien/cher*)
- La Cruche et le Heaume (*sale, froid et peuplé ; faible/bon marché*)

Tavernes

- Le Gantelet Lancé (*bien/moyen*)
- Le Troll qui Brûle (*lieu de réunion et de bagarre mal famé ; raisonnable/cher ; un « endroit à voir »*)
- La Chope Noire (*faible/moyen*)



La « décharge » d'Eauprofonde, cet endroit infect, est l'une des destinations des portails qui mènent hors de Montprofont. Aussi, c'est un endroit où les aventuriers se retrouvent souvent, généralement blessés et avec peu de sorts, enfouis jusqu'au cou dans une fosse à déchets particulièrement fétide durant un orage.

On dit que les Collines aux Rats sont habitées par des esprits frappeurs et de nombreux autres types de viles morts-vivants.

Cet endroit fut jadis une plage de galet déserte et balayée par le vent. Les vagues s'écrasaient et roulaient indéfiniment dans les hauts-fonds. Pendant presque 1,5 kilomètres en mer, le fond reste toujours profond de 1 m 50 à partir de la surface.

Naguère, les bateaux avaient pour habitude d'accoster ici pour faire des réparations, et les embarcations de bois s'y arrêtaient pour faire le plein de marchandises. Au fur et à mesure qu'Eauprofonde devint assez riche pour subir des pillages, son peuple commença à voir ce lieu d'arrêt facile d'accès comme un danger pour leur sécurité ; et une alternative gratuite au port d'Eauprofonde. Un pur bidonville apparut ici, et les Voleurs de l'Ombre tentèrent d'en prendre le contrôle. Les Aquafondais virent le danger, et réagirent promptement.

La Garde fut appelée en force. Elle repoussa les habitants de la « Plage » dehors, massacrant ceux qui résistaient, et mis le feu à tout ce qui brûlait. Puis la Garde campa sur place jusqu'à ce que le feu se soit éteint, gardant la zone sûre par de nombreuses patrouilles. Sous sa protection, la Ville commença à amener ses ordures de ce côté-ci par chariots complets, plutôt que de les brûler hors des murs.

Aujourd'hui, cette tâche est exécutée par la Guilde des Éboueurs. Les Collines aux Rats ont grandi jusqu'à recouvrir une zone de presque 6 kilomètres de long et 1,5 kilomètres de large : des collines de détritus empilés, en train de pourrir, qui empoisonnent les hauts-fonds et s'étendent le long de toute la plage, faisant un barrage efficace à tout débarquement hostile. La Garde patrouille la route des caravanes avoisinante, et protège le convoi quotidien du soir qui transporte les ordures dans les chariots de la Guilde des Éboueurs ; autrement, elle laisse tranquille les Collines aux Rats.

Comme leur nom l'indique, ces collines entremêlées sont infestées de rats. On trouve partout des broussailles et des plantes rampantes rugueuses. L'odeur est indescriptible, et déjoue toute tentative de pistage à l'odorat, ou de sentir quelque chose d'autre que le plus fort des parfums.

On amène chaque jour de nouvelles ordures, et les Collines grossissent de presque un demi hectare par an. Les monstres qui y habitent ont rendu dangereux pour les Éboueurs le fait de transporter les déchets à l'intérieur, donc les nouvelles ordures sont empilées chaque jour sur le flanc extérieur des Collines.

Plusieurs attaques ont fait que la Ville a récemment renforcé la présence de la Garde à chaque fois que l'on amène des ordures là-bas, ou à chaque fois que des groupes traversent de nuit les Collines aux Rats. On peut s'attendre à voir un contingent de la Garde de vingt hommes en armes montés, ou mieux, armés de lances, d'arbalètes lourdes, et d'armes personnelles ; ils sont toujours accompagnés par au moins deux prêtres (de Torm) en service, et un magicien engagé (qui amène généralement un apprenti de bas niveau, « gratuitement »).

Les MD peuvent élaborer leurs propres rencontres de monstres pour les Collines aux Rats, utilisant toutes sortes d'étranges créatures qu'on ne pourrait autrement pas trouver de façon réaliste près de la Cité des Splendeurs, ou ils peuvent utiliser cette table.

Table des rencontres des Collines aux Rats (d20)

d20	Rencontre
1	2-12 lamproies terrestres
2	1 mimique
3	1-6 squelettes
4	5-20 vers putrides (dans des charognes)
5	1 otyugh
6	1-4 chacals-garous
7	4-16 chiens sauvages
8	4-24 rats-garous
9	5-50 rats géants (de Sumatra)
10	2-24 mille-pattes géants
11	2-20 animaux squelettes
12	1-12 araignées colossales
13	2-16 griffes rampantes
14	1-4 leucrottas
15	1 tertre errant
16	2-12 crapauds venimeux
17	1-12 zombis (ou 2-8 zombis des mers)
18	1 néo-otyugh
19	1 catoblépas
20	Rencontre spéciale : au choix du MD.

Notes sur les monstres

Les Collines aux Rats sont de plus en plus visitées par des hommes-lézards venus de la côte plus au sud ; on pense que les reptiles établissent un repaire fortifié qui serait caché ici. Les kobolds visitent aussi les Collines en très grand nombre, venant des environs du Pic du Tombeau de la Vierge. Au choix du MD, on peut rencontrer de grosses patrouilles de ces créatures.

On peut ajouter les champignons et les autres plantes aux tables de rencontres si le MD le souhaite, voire des étrangleurs. Les croque-mitaines et les hommes hybrides habitent aussi probablement un tel endroit.

Un tyrannœil pourrait fort bien établir son repaire au cœur des Collines. Un groupe de Voleurs de l'Ombre ou de négriers pourrait facilement se retrouver ici pour « sauter » sur les chariots des marchands qui prennent la route, ou pour garder la solde de leurs agents en ville.

Tous les types de monstres marins peuvent se tapir dans les hauts-fonds. On dit que les lacédons submergent même les orphies géantes, qui dérivent quelques fois dans les profondeurs, à la recherche de proies. On dit qu'il existe de profonds bassins et des tunnels faits par les bêtes submergés dans les eaux infectées, où se cachent des dangers de haute mer. Même un simple contact avec l'eau n'est pas sans danger (voir les *Dangers de l'infection*, ci-dessous).

Hlaavin

Les Collines aux Rats sont également la demeure de Hlaavin, un doppleganger géant de 9 dés de vie (67 points de vie, attaques et capacités ordinaires), qui fait quelques fois équipe, pour chasser, avec des leucrottas, qui habitent également cet endroit.

Hlaavin est particulièrement dangereux pour les visiteurs à cause de la *baguette d'illusion* (64 charges de réserve) qu'il a obtenu d'un sorcier imprudent il y a longtemps. Le doppleganger utilise la baguette pour attirer les groupes d'intrus dans des trappes et des souricières qu'il a placés dans ce lieu. Après avoir dispersé un groupe, il les tuera un par un, et festoiera avec leurs restes.

Hlaavin crée des visions de trésors aguichantes quand des groupes s'aventurent dans les parages, en plein jour. Par exemple, la garde rouillée d'un épée peut sembler être en or et sertie de gemmes, ou briller comme si elle était magique, ou les deux. Un squelette peut paraître porter un anneau d'or.



Des coffres à moitié enterrés, ou des lingots partiellement corrodés, sont d'autres des ses illusions favorites.

La plupart de ces images sont créées en haut d'un mince tapis de détritus que Hlaavin a posé sur une fosse qu'il a également creusée. Il a posé des rochers et des lances aux alentours, pour les jeter sur les créatures qui sont piégées ; les PJ subissent 1d6 points de dégâts de chute, et les rochers et les lances feront 1d6 points de dégâts à ceux qui sont dans la fosse. Quelques fosses de Hlaavin, plus anciennes et plus grandes, sont garnies de pointes : lancez 1d3 pour connaître le nombre de pointes qui touchent un PJ qui tombe dans la fosse. Chaque pointe fait 1d4 points de dégâts, en plus des 1d6 points de dégâts basiques dus à la chute.

Au crépuscule, ou à l'aube, quand la lumière est faible, Hlaavin tente des illusions plus difficiles, et utilise ses talents vocaux d'imitateur. Typiquement, il crée l'image d'une fille qui court, tenant un sac cliquetant, suivie de près par un guerrier qui avance lourdement et grogne : « Reviens, espèce de petite voleuse ! La moitié de cet or est à moi ! » Les deux disparaissent promptement en s'enfonçant dans les Collines, pendant le crépuscule.

Hlaavin utilisera son *ESP* pour créer une image de ce qu'un PJ particulier trouvera précisément le plus attirant (s'il est grièvement blessé, il se peut qu'il s'agisse d'une sacoche pourrie, marquée d'un symbole sacré, et remplie de flacons bouchés). L'*ESP* permettra au doppleganger d'offrir un deuxième, une troisième, puis d'autres illusions supplémentaires avec une même précision, si c'est nécessaire, pour faire croire au PJ que le leurre est réel.



Hlaavin a amassé un coffre plein de trésors, enterré au cœur des Collines. Il contient 6 pc, 36 pa, 166 po, et un collier de diamants d'une valeur de 6.000 po.

Les dangers de l'infection

L'immersion, ou un contact excessif, avec l'eau noire et à l'odeur pestilentielle des Collines aux Rats (à la fois dans les mares d'eau de pluie, à l'intérieur, et dans les fonds côtiers) donne 20 % de risques de base de contracter une maladie. Il faut effectuer un test d'exposition une fois pour chaque contact (ou une fois par tour de contact prolongé, comme le fait de nager dans les hauts fonds, ou de se baigner dans une mare).

Boire l'une de ces eaux donne 35 % de chances d'attraper une maladie. Il faut faire un test d'exposition pour chaque ingestion. La dilution avec de l'eau ou du vin améliore les chances de 15 %, ou les fait même diminuer davantage (au choix du MD) ; faire bouillir l'eau réduit les chances de maladie à 5 % par contact, dans tous les cas.

Entrer en contact avec le sol sec des détritus des Collines aux Rats (et les nombreux insectes qui essaiment dans l'air fétide au-dessus) entraîne son propre risque : 5 % de chances de contracter une maladie.

On doit faire un test d'exposition une fois par jour où quelqu'un se trouve ou entre dans les Collines aux Rats ; un personnage qui entre et sort des collines une douzaine de fois par jour n'effectuera qu'un seul test.

Si on dérange excessivement les ordures (en creusant, lançant des sorts explosifs, ou lors d'un violent combat physique), il faut que toutes les créatures des environs effectuent un test d'exposition supplémentaire, et immédiatement (un par perturbation). Les chances de contracter une maladie ne sont pas cumulatives.

Manger la viande de toute créature habitant les Collines aux Rats entraîne 60 % de chances de contracter une maladie (la moitié si la viande est cuisinée).

Les effets de la maladie sont laissés à la discrétion du MD. L'affliction la plus commune qui soit connue dans les Collines aux Rats est la maladie de la « pourriture noire ».

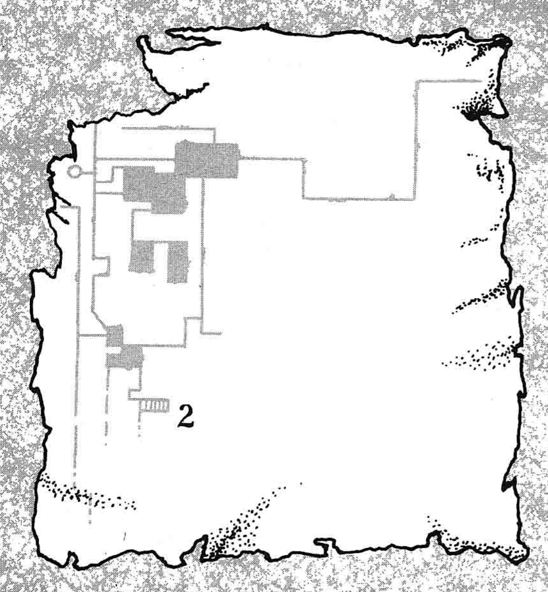
La *pourriture noire* fait apparaître de grandes plaques noires sur la peau de la victime, au bout de 1-2 jours. Ces plaques persistent pendant 2d12 jours. La respiration de la victime devient bruyante (sifflements) et pénible, et cette victime perd 2d4 points de vie par jour, jusqu'à ce qu'elle soit à la moitié de son total normal de points de vie. Le Charisme perd 6 points, à mesure que les yeux sortent de leur orbite, les cheveux commencent à tomber, et que les plaques noires commencent à émettre une odeur pestilentielle. Les scores de Force et de Constitution perdent 1 point par jour, jusqu'à ce que l'on atteigne un minimum de 3 pour chacun. Une activité normale devient bien vite impossible ; on conseille de rester alité, et en quarantaine. La maladie reste contagieuse jusqu'à ce que ses plaques se dissipent.

Au bout de sept jours de maladie, il faut effectuer un jet de Choc Métabolique (sous le score de Constitution « normal » du malade, non sous sa version diminuée). Si ce jet est réussi, la maladie continue son cours, et le personnage récupérera.

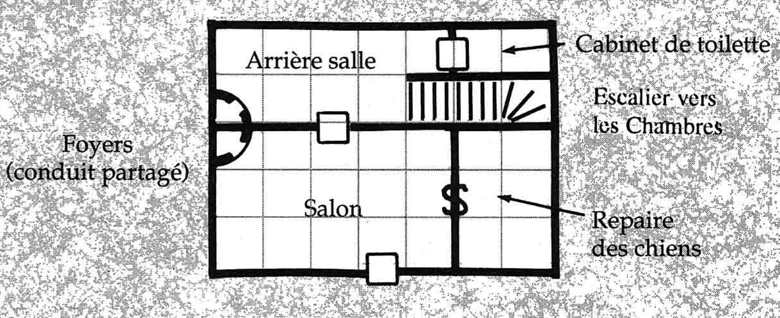
Si ce jet est raté, la victime perd 4d4 points de vie cette journée, et 2d6 le jour suivant. Ensuite, elle perd 2d4 points de vie par jour. La mort arrive à 0 point de vie, bien qu'un sort de *guérison des maladies* arrête l'affliction rapidement (guérison au bout de 4d4 heures), et que les sorts de soins conservent leur efficacité normale contre la perte des points de vie.

Si la victime survit à la maladie, les plaques de pourriture rétrécissent et finissent par disparaître (au bout de 1d12 jours), tandis que la maladie s'éteint. Les points de vie et de caractéristiques perdus reviennent ensuite au rythme de 1d4 par jour chaque (en supposant un repos complet), et la guérison s'opère complètement et normalement.

Plan de Nimraith

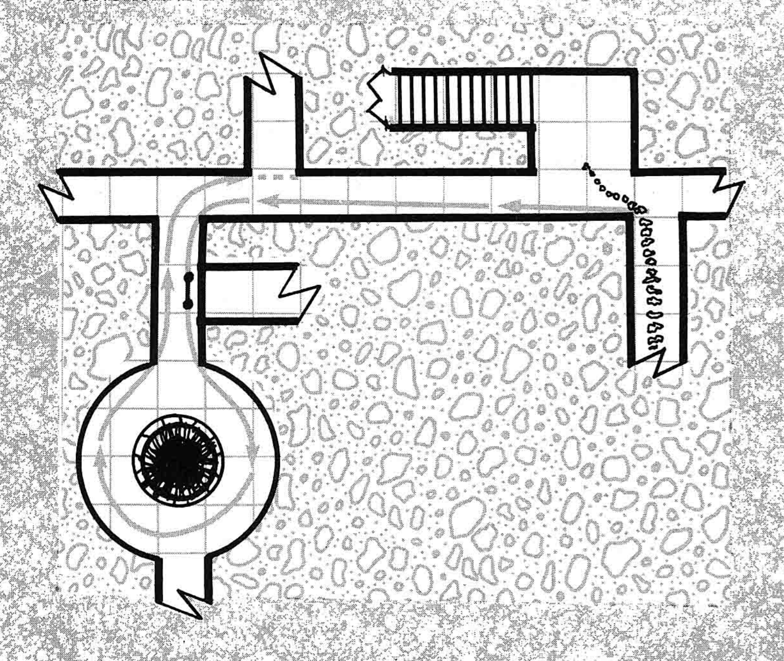


Carte des pièces de Gathgaer



Chemin du téléporteur de l'Escalier qui Tombe

FONCTIONNE EN PLEINE MARCHE



Ce téléporteur à sens unique (hors du donjon) ne fonctionne que si l'on suit le chemin indiqué. Les flèches montrent la seule direction qui fera fonctionner ce téléporteur. NOTE : tout écart de ce chemin annulera le fonctionnement du téléporteur.

Reportez-vous aux descriptions des Pièces Principales du Niveau Un (pièces n° 11 et n° 23) pour obtenir des détails sur ce téléporteur. Le mystérieux message sur parchemin trouvé dans la pièce n° 11 dit ceci :

Cherche la queue vers l'escalier qui tombe
Suis-la jusqu'à ce quelle succombe
Autour du vide une fois, puis vers la queue à l'ouest retourne
Repousse tout écart, et encore à droite (vers l'air) retourne.
Si de la vie tu es épris
Tu gagneras ton passage hors d'ici.
Le sinistre a tort, le dextre a raison,
Vers la lumière, continue donc.

Le téléporteur d'Halaster, qui mène hors du donjon, ne fonctionne que si on l'aborde de la bonne manière. Il est situé en 23B, mais il est toujours invisible ; les créatures affectées disparaissent silencieusement, et en pleine marche, quand elles croisent ce téléporteur.



ISBN 1-86009-020-6

9 781860 090202

1060FXXX1902

Garde fantôme

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou groupe de gardes
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Comme de son vivant (8-18)
TRÉSOR :	Tout trésor possible (gardien)
ALIGNEMENT :	Tout alignement loyal, voir ci-dessous
NOMBRE PRÉSENT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	9, V 9 (C)
DÉS DE VIE :	7 +2
TACO :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rayon glacial
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sans substance, traverse la pierre
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	25 %
TAILLE :	M (1 m 80)
MORAL :	Sans peur (19-20)
VALEUR PX :	4.000



Ces morts-vivants, qu'on appelle quelques fois « gardiens sans sommeils », ont la forme de beaux humains gracieux de l'un ou l'autre sexe qui flottent ou vont et viennent silencieusement. Leurs membres et leurs appendices conservent quelques fois de la chair blanche comme de la craie, mais leur torse et la partie inférieure de leur corps sont toujours squelettiques, et leurs yeux sont toujours des orbites vides et sombres.

Combat : Les gardes fantômes sont des adversaires intelligents et dangereux. À l'inverse de la plupart des morts-vivants, on ne peut pas les repousser. Ils attaquent normalement avec un *toucher glacial* qui inflige 2d8 points de dégâts à la chair vivante.

Un garde fantôme peut également attaquer avec un *rayon glacial* une fois par round, utilisant ce pouvoir jusqu'à un maximum de 12 fois par jour. Il pointe son doigt et un rayon de lumière froide en part subitement en direction d'une seule cible. Ce rayon peut pénétrer toutes les protections magiques et les barrières dressées par des sorts inférieurs au 4ème niveau, et toucher avec un TAC0 de 6. Il a une portée maximale de 27 mètres. Il faut qu'une victime se protège contre la Mort Magique ou subisse 2d12 points de dégâts dus à l'absorption d'énergie. Il faut également que la victime se protège contre la Pétrification ou soit sous l'effet de *lenteur* pendant 2d12 rounds moins son niveau. On peut mettre fin prématurément aux effets de cette *lenteur* à l'aide des sorts *dissipation de la magie* et *hâte*.

En ce qui concerne les attaques de sorts, un garde fantôme est immunisé contre les sorts de *charme*, de *sommeil* et d'*immobilisation* ; toutes les attaques de poison, de pétrification, de métamorphose, de mort magique, et les attaques basées sur le froid n'ont aucun effet sur un garde fantôme. Contre tous les autres sorts, il applique sa résistance à la magie. L'eau bénite et les symboles sacrés sont inefficaces contre des gardes fantômes.

Un gardien sans sommeil peut faire briller à volonté tous les objets magiques dans un rayon de 18 mètres d'un rayonnement blanc et froid. On peut étouffer cet éclat avec *dissipation de la magie*, mais sinon il durera 2d4 tours. Cet éclat, en même temps qu'il accroît la visibilité des personnages, attire aussi plus de monstres errants.

Les gardes fantômes peuvent devenir complètement ou partiellement sans substance à volonté. Dans cet état ils n'infligent aucun dégât mais n'en subissent aucun de la part d'attaques purement physiques. Les attaques magiques qui traversent la forme ectoplasmique d'un garde fantôme lui font des dégâts se montant à deux fois leurs bonus magiques. Ainsi une *dague* +2 et une *épée longue* +2 feront toutes deux 4 points de dégâts à un garde fantôme sans substance.

Lorsqu'ils sont sans substance les gardes fantômes peuvent traverser la terre ou la pierre. Ils peuvent le faire sans pause ni effort, et peuvent attaquer durant le round où ils ont pénétré ou quitté la terre. De nombreux gardes fantômes se tapissent à l'intérieur de tombeaux ou de murs de donjons en pierre, avec seulement leurs yeux, leur nez et le bout de leurs doigts qui en dépassent. Puis ils tendent les bras pour lutter avec les intrus qui passent, les attaquant souvent par surprise. Les gardes fantômes peuvent également voler lorsqu'ils sont sans substance.

Habitat/Société : On trouve généralement les gardes fantômes comme des gardiens qui servent de puissants seigneurs morts-vivants comme des spectres, des vampires et des liches. On place souvent les gardes fantômes pour surveiller une tombe, un coffre plein de trésors, ou d'autres endroit clos par des magiciens ou des prêtres puissants et mauvais. Généralement solitaires, ils peuvent se regrouper si on le leur ordonne. Les gardes fantômes peuvent prendre part à des discussions animées avec leurs congénères mais ils ne se combattent pas volontaire-



ment, et travaillent ensemble loyalement et sans heurts comme gardiens.

Comme ils conservent leur intelligence et leur jugement, on peut leur demander de suivre des ordres détaillés et précis. Ils peuvent poursuivre des conversations intelligentes avec leurs maîtres ou, s'ils en ont la permission, avec des étrangers. Les gardiens sans sommeil parlent comme de leur vivant mais habituellement avec une trace de sifflement ou de murmure dans leur voix.

Les gardes fantômes libres ou « sauvages » n'existent que grâce à la destruction de leur créateur. Ils sont souvent entêtés et capricieux. Certains aident les êtres vivants et d'autres cherchent à les détruire ou à les dévoyer. Nombreux sont ceux qui manipulent des gens (des rois ?) pour avoir le pouvoir qui leur a fait défaut de leur vivant. De nombreux autres conservent suffisamment de leur humanité pour guider et protéger leurs amis et leurs relations, ou peut-être se lier d'amitié avec des individus solitaires comme un fuyard ou un aventurier isolé. Certains ne conservent que la mesquinerie de leur vie passée et se vengent de leurs anciens ennemis.

Écologie : Les gardes fantômes ne consomment rien, n'ont pas d'enfants et ne servent qu'à empêcher les incursions dans la zone qu'ils gardent. Pour cela ils deviennent les prédateurs des monstres, des aventuriers et des autres êtres vivants. Plutôt que de restreindre le nombre de ces créatures et d'en faire des charognes, les gardes fantômes ne jouent aucun rôle dans la chaîne alimentaire de leur environnement. C'est seulement lorsqu'ils sont libérés qu'ils montrent une grande diversité de buts et d'activités, comme c'est décrit ci-dessus. Même dans ces moments, les gardiens sans sommeil affectent ou remplissent rarement une fonction dans l'écosystème environnant.

La création d'un garde fantôme est similaire au procédé de conjuration d'une cryptochose. En lançant un sort de 8ème niveau (voir ci-dessous), les prêtres et les nécromanciens peuvent créer et lier à leur service un garde fantôme.

Les récits sur les gardes fantômes sont répandus dans Féerune, surtout dans le Nord. Il y a des rumeurs persistantes à Valbalafre au sujet de Lashan Aumersair, l'ancien Seigneur de Valbalafre, et des agents du Château-Zhentil et de la Sembie qui lui succédèrent et virent de nombreux projets locaux contrecarrés par le Silencieux, une garde fantôme qui hante la vallée. Protégeant ses intérêts en mort-vivant comme il le faisait de son vivant, le Silencieux apparaît sous la forme d'un homme mince, barbu, au visage sinistre, dans une armure archaïque. Les sages pensent qu'il est tout ce qu'il reste de l'aventurier Orghalor Gant de Faucon, naguère figure importante de la vallée, qui tomba amoureux d'une femme mystérieuse à la beauté ténébreuse (certains disent qu'elle était une vampire) et disparut il y a de cela quarante hivers.

À Eauprofonde on dit que les donjons situés sous le Château sont hantés par des gardes fantômes errants. Attachés au service d'un Seigneur mort depuis longtemps afin de garder les coffres au trésor et les tombes des Seigneurs qui s'y trouvent, ils errent désormais dans toutes les cryptes et tous les passages. Certains pensent (avec raison) que le Château et le Palais sont reliés par des passages souterrains, et que les murs des deux bâtiments sont criblés de passages secrets où les gardes fantômes se tapissent et guettent.

Une fois, comme le rapportent les récits de comptoir, ces gardiens silencieux sont censés avoir fait sortir de leur lit un Seigneur et sa femme afin qu'ils échappent à une tentative d'assassinat. Des gardes fantômes auraient à ce qu'on raconte massacré une bande de Voleurs de l'Ombre qui s'étaient glissés dans le Palais depuis les égouts pour empoisonner le contenu des caves à vins.

On pense largement que la barde errante et Ménestrel Elysrée Csimarée « Harpe d'Argent », originaire de Berdusk, possède un gardien sans sommeil qui la suit et la protège durant ses voyages. Il existe même une ballade à ce sujet (« l'Amant Fantôme d'Elysrée ») mais Elysrée attaque généralement ceux qui la chantent ou même qui en fredonnent des notes en sa présence.

Création de garde fantôme

Sort de magicien du 8ème niveau (Nécromancie)

Portée : 1 m 50	Temps d'incantation : 1 tour
Éléments : V, S, M	Zone d'effet : 1 cadavre
Durée : Permanent	Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au jeteur d'animer un cadavre avec l'esprit et l'intelligence de son ancienne existence et de l'attacher à son service jusqu'au décès du jeteur. Il faut lancer *création de garde fantôme* dans les cinq années suivant la mort. Les éléments matériels du sort sont 1.500 po de poussière de diamant, quatre dents du jeteur réduites en poudre, et une poignée de cheveux du jeteur. Les éléments matériels relient la force vitale du jeteur aux ordres et aux services effectués par le garde fantôme. Une fois animé, le garde fantôme reste mort-vivant jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Durant l'incantation, le nécromancien donne ses ordres au garde fantôme. Ces ordres ne peuvent jamais exiger plus que l'accomplissement d'une tâche. Il faut que ces ordres définissent les termes de la tâche que doit réaliser le garde fantôme, la façon dont il va la réaliser, et une exception, facultative, à cette tâche. Par exemple : « Tu dois protéger mon laboratoire contre tous les intrus excepté moi-même. Tue tout ce qui entre dans mon laboratoire. » Durant la période où il est au service de son créateur, l'alignement du garde fantôme est loyal, bien que les alignements bons ou mauvais de son ancienne existence demeurent inchangés. À la mort du jeteur, le garde fantôme est libéré de ses ordres et est libre d'errer, son esprit et sa personnalité d'origine se trouvant à l'intérieur d'une puissante carapace de mort-vivant.

Glissomorphe



CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain ou étendue d'eau
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore, charognard
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	J, K, L, M, Q (tous les objets en métal, en verre ou les pierres précieuses)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	9, N 12 (12, N 9)
DÉS DE VIE :	7 +7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	2 (5)
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 constriction + spécial (3-12 x 4 + spécial)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Décharge d'acide
DÉFENSES SPÉCIALES :	Changement de forme
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (amorphe, généralement 3 mètres de long ; ou un corps de serpent de 3 m 60 de long)
MORAL :	Élite (14)
VALEUR PX :	3.000

Un glissomorphe est un prédateur amphibien en même temps qu'un charognard. La plupart du temps il ressemble à un pouding noir, avançant silencieusement sous une forme amorphe d'un noir luisant. Il peut changer d'une forme à l'autre à volonté, la seconde étant celle d'un genre de serpent, un monstre à quatre bras ressemblant à un Yuan-ti. Les caractéristiques pour cette « forme de combat » sont données ci-dessus entre parenthèses.

Combat : Les deux formes du glissomorphe possèdent l'infravision à 27 mètres et sont immunisées contre les attaques d'acide, de feu, de froid et de poison. Les éclairs et la magie affectent les glissomorphes sous leurs deux formes. Sous sa forme de « pouding », un glissomorphe peut couler comme une vase par des fissures d'au moins 2,5 centimètres de large, et voyager le long des murs et des plafonds à sa vitesse de déplacement ordinaire, se laissant souvent tomber sur une proie repérée. Il enveloppe ses victimes, les serrant pour 1d6 points de dégâts par round.

Il peut également envoyer une décharge d'acide à volonté jusqu'à quatre fois par jour, et ce depuis des endroits de son corps qu'il choisit, généralement la surface qui enveloppe une proie. Une décharge d'acide fait 3d4 points de dégâts (la moitié si l'on réussit une sauvegarde contre la Pétrification) et oblige les objets à effectuer des jets de sauvegarde. Sous l'eau, une telle décharge fait 2d4 points de dégâts. Les décharges peuvent être envoyées sous n'importe quelle forme. L'acide d'un glissomorphe ronge une épaisseur de bois de 2,5 centimètres en un round, et dissout aisément le métal. La cotte de mailles se dissout en deux rounds. Les armures de plates, les boucliers, les heaumes et les autres objets métalliques solides se dissolvent en quatre rounds. Les enchantements des armes (*lame +1*, etc.) permettent au métal magique de résister à la dissolution pendant un round par bonus : ainsi, un *bouclier +4* tiendra 8 rounds.

Tous les objets métalliques ont droit à un jet de sauvegarde pour éviter tous les effets de dissolution : avec une base de 13, ils reçoivent un bonus de +1 par « plus » de l'enchantement, et +1 si le métal est de l'adamante, du mithril, de l'argent purs, ou un alliage de ces métaux, électrum et autres, à la discrétion du MD.

Lorsqu'il est menacé, un glissomorphe change souvent de forme. Ce changement de forme limité prend un round durant lequel le glissomorphe ne peut porter aucune attaque. Un glissomorphe peut passer d'une forme à l'autre aussi souvent qu'il le souhaite. Chacune des formes est dans son élément à la fois sur terre et sous l'eau. Lors d'un changement de forme par jour, 25 % des dégâts encaissés sont guéris. Les glissomorphes peuvent également régénérer au rythme de 3 points de vie par jour.

Sous sa forme de serpent, un glissomorphe ressemble à un serpent écailleux au corps épais. Quatre bras musculeux sortent près de sa tête. Chacun griffe pour 3-12 points de dégâts, peut agripper et immobiliser une cible, et peut creuser à travers une épaisseur de bois, de terre meuble, et de ce qui s'en rapproche, de 20 centimètres en un round. La pierre et le métal résistent aux griffes du glissomorphe. Les glissomorphes peuvent utiliser des gourdins et d'autres armes rudimentaires : dans les mains d'un glissomorphe, ces armes obtiennent +1 aux jets d'attaques et +3 aux jets de dégâts, ce qui reflète sa Force moyenne de 18/49.

Habitat/Société : Les glissomorphes se reposent habituellement sur de hautes saillies rocheuses, sur les sombres plafonds parsemés de stalactites des cavernes, dans des fourrés, ou sous l'eau, sur un lit d'algues. Ils demeurent dans de nombreuses rivières souterraines dont le Sargauth, à partir d'où ils parcourent de nombreux niveaux inférieurs de Montprofont et les Royaumes du Dessous adjacents. Les glissomorphes sont des chasseurs solitaires qui évitent habituellement leurs congénères.

Lorsque des glissomorphes de sexe différent se rencontrent ils s'accouplent. Ils ne combattent les autres glissomorphes que lorsque deux femelles rencontrent un seul mâle. Les deux femelles se battent jusqu'à ce que l'une meure ou soit forcée à fuir. Six mois après l'accouplement, la femelle donne naissance à un seul petit, vivant mais possédant la moitié de sa force d'adulte. Il atteindra sa taille et ses pouvoirs définitifs au bout de deux à cinq mois.

Écologie : Laissés à leur propre destin, les glissomorphes errent au loin pour trouver leurs propres territoires de chasse, loin de celui d'un autre glissomorphe. Ils entretiennent avec soin la nourriture disponible, domestiquant des animaux, se débarrassant des prédateurs et des ordures nuisibles, et plantant des champs des plantes préférées par leurs « troupeaux de nourriture ». Ces troupeaux peuvent être des palourdes, des poissons, des écrevisses, des vers, des araignées, ou toute combinaison de telles créatures.

Sharn



CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Clan
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1-12
CLASSE D'ARMURE :	2/6 (portail/tentacules ou corps)
DÉPLACEMENT :	4, V 14 (C)
DÉS DE VIE :	6 +6
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	12
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5 x3 (têtes)/1-2 ou par arme x9 (3 mains triples)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Attaques de *portail éthéré*
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	30 %
TAILLE :	É (4 m 80 de long)
MORAL :	Fanatique (18)
VALEUR PX :	7.000

Énigme pour les sages ou les aventuriers des Royaumes, ces créatures compliquées résident dans plusieurs grands complexes souterrains, y compris Montprofont. Les sharns paraissent se nourrir d'aventuriers et menaceront à maintes reprises les PJ qui explorent les niveaux inférieurs du donjon.

Les sharns ressemblent à des larmes noires étincelantes faites en une sorte de chair amorphe parsemée de nombreux yeux minuscules, et entourée par un nimbe de lumière pourpre. Leurs adversaires arrivent rarement à voir leur corps principal et vulnérable, puisque survivre à une rencontre avec un sharn est en soi un fait rare. Les tentatives pour contacter mentalement un sharn par les psioniques ou d'autres moyens ne réussissent que si le sharn le souhaite. Les sharns partagent une forme bizarre de « télépathie de groupe » de courte portée lorsqu'ils sont entre eux.

Combat : Les sharns peuvent créer des « portails » miniatures (des *fenêtres éthérées*) jusqu'à 120 mètres de leur corps. Les sharns peuvent créer et maintenir jusqu'à 6 portails à la fois, les utilisant tous pour attaquer sous divers angles. Un sharn peut étendre trois têtes avec des gueules garnies de crocs, et trois bras munis de mains triples afin d'attaquer à distance leurs proies et leurs adversaires. Chacun de ces six appendices est recouvert de nombreux yeux minuscules qui possèdent l'infravision à 18 mètres, et chaque appendice possède son propre portail indépendant. Chaque appendice a une classe d'armure de 4.

Un portail a une VD de 6 et se présente comme un nimbe ou une spirale de petits points d'une lueur pourpre qui bougent et clignotent. Lorsqu'ils s'ouvrent ou se ferment, les portails ressemblent à de minuscules points ou des anneaux de lumière pourpre qui tourbillonnent. Traitez un portail comme s'il avait une CA de 2 ; les dégâts des attaques qui touchent le portail sont transmis au corps principal.

Les bras aux mains triples sont des trompes flexibles ressemblant à des serpents qui se terminent en un « coude » où trois avant-bras semblables à ceux d'un humain se séparent les uns des autres. Chaque bras se termine en une main presque humaine qui peut mettre un coup de poing ou déchirer pour 1-2 points de dégâts, saisir des objets ou manier des armes.

Considérez que les bras et les têtes de serpent ont à la fois la même classe d'armure que le corps principal du sharn. Les attaques sur une main précise nécessitent un jet pour toucher une classe d'armure 3 du fait de la grande proximité des deux autres avant-bras de cette main triple. Les attaques contre une main précise peuvent briser un objet tenu par cette main, désarmer la main ou trancher un doigt portant un anneau magique.

Les sharns ont des esprits singulièrement bizarres ; ils sont immunisés contre tous les sorts de charme et d'enchantement et ne sont jamais trompés par les illusions. Un sharn peut brouiller de façon psionique un esprit qui le contacte en l'atteignant par le lien mental, sous la forme d'une attaque spéciale supplémentaire. Il faut que la victime effectue un test d'Intelligence avec une pénalité de +3 ou subisse des effets identiques à ceux d'un sort de *débilité mentale*.

Les sharns régénèrent un point de vie tous les deux tours tant qu'ils ont accès à de la chaleur, ou à de la lumière et de l'eau, que ce soit sous forme liquide ou dans de la neige, de la glace ou du sang.

Habitat/Société : Les sharns se reproduisent par parthénogenèse lorsqu'ils atteignent une certaine taille : 55 points de vie ou plus. Les sharns sont des créatures sophistiquées et prévoyantes et sont réputées pour s'intéresser à la magie, aux voyages planaires, et pour leur maîtrise de divers environnements sur le Plan Primaire et ailleurs. Tous les sharns présents dans une zone particulière font partie d'une grande famille ou d'un clan. Chaque clan a des buts particuliers qui sont décidés et modifiés par le clan tout entier lors d'un conseil, mais ces buts demeurent mystérieux pour les étrangers. Les sharns essaient de rester de côté par rapport aux travaux quotidiens qui se passent dans ces décors éphémères. Un sage humain, Orbelyn de Zazesspur appelait les sharns « Les Grands Distants », une description précise et explicite.

Le clan sharn de Montprofont adore la Reine Noyée, une mystérieuse créature qui vit dans les profondeurs du Sargauth. Certains pensent que la Reine est un aboleth avec des capacités magiques inhabituelles semblables à celles des sharns. D'autres clans sharns semblent adorer diverses divinités, y compris des dieux humains, elfes et même gobelinoïdes.

Écologie : Les sharns mangent des lichens, des plantes vertes et des racines, ainsi que des mammifères.

Ibrandelin

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain ou souterrain
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Famille/Meute (10 % Solitaire)
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi (4)
TRÉSOR :	Néant (sauf les trésors du temple puisqu'ils en sont les gardiens)
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1-8
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	10
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8 (x4 griffes)/2-16 (morsure)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Souffle enflammé
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	40 %
TAILLE :	T (12 mètres et plus de long)
MORAL :	Spécial
VALEUR PX :	5.000



Les ibrandelins, ou « maraudeurs des ténèbres » comme on les appelle officiellement, sont des créatures créées à partir de lézards de feu par les clercs humains du dieu Ibrandul (voir **Écologie** ci-dessous). Ils ressemblent à des lézards de feu avec de longues queues épaisses ; en d'autres termes, ils ressemblent à des dragons rouges allongés et sans ailes. Les ibrandelins possèdent un corps avec des écailles grises, un dos tacheté de rouge et de marron, et un ventre rougeâtre. Les petits ibrandelins sont entièrement gris clair, leurs écailles s'assombrissant avec le temps.

Combat : Les ibrandelins attaquent avec une conjugaison mortelle de griffes déchirantes et une violente morsure. Leur corps de serpent se cabre sur leur queue pour leur permettre d'utiliser leurs quatre griffes, et ils peuvent simultanément griffer et cracher du feu. Leur « souffle » est utilisable tous les rounds multiples de cinq et se présente sous la forme d'un cône de 1 m 50 de large au sortir de la bouche, de 3 mètres de large à la fin, et de 4 m 50 de long. Il fait 2-12 points de dégâts de feu à toutes les créatures touchées, et la moitié si une cible réussit à se protéger contre les Souffles. Un ibrandelin peut utiliser sa morsure tout en crachant du feu. Si un être qui n'est pas immunisé contre le feu se trouve juste devant la gueule du maraudeur lorsqu'il souffle, il subira le maximum des dégâts dus au feu (12 points, sans sauvegarde possible) si le jet d'attaque de la morsure est réussi. Les maraudeurs possèdent une immunité naturelle contre les attaques basées sur le feu.

Les ibrandelins peuvent grimper, quoique lentement (VD 5), forcer des portes, et transporter des proies ou des objets. Il leur manque l'intelligence ou le contrôle précis pour manier des objets magiques, mais ils peuvent refaire une action dont ils viennent juste d'être les témoins comme lancer un *javelot de foudre* ou un projectile à partir d'un *collier de projectiles*. Considérez tout lancer comme un jet d'attaque avec une pénalité de -3. Si l'attaque est ratée, lancez 1d10 supplémentaire (multiplié par 0,3) pour connaître la distance, en mètres, entre le point d'impact et la cible prévue.

Un ibrandelin peut plaquer au sol des créatures avec un jet de TAC0 réussi. Ceci remplace 3 attaques de griffes durant ce round et signifie que le maraudeur a fait rouler son imposante masse par-dessus une créature, bien qu'il utilise ses pattes pour déplacer la majeure partie de son poids. Les créatures plaquées qui se tiennent tranquilles (lancer des sorts à éléments verbaux tout au plus) ne seront pas blessées. Les créatures qui bougent ou combattent sentiront le poids complet de l'ibrandelin sur eux et subiront pour de bon 1-4 points de dégâts dus à l'écrasement chaque round. Les créatures piégées peuvent bouger légèrement mais encourent une pénalité de -3 à leurs jets d'attaques et de dégâts. Un seul maraudeur peut plaquer au sol et piéger jusqu'à cinq créatures de taille M.

Pour échapper au plaquage du maraudeur, il faut réussir à la fois un test de Force et de Dextérité dans le même round, même si le maraudeur est mort ; le test de Force permet au personnage de repousser la masse de l'ibrandelin, et le test de Dextérité lui donne la chance de se libérer en roulant loin du monstre. La chair d'un maraudeur immobilisé ou paralysé durcit : ajoutez une pénalité de +10 aux tests de caractéristiques de toute personne souhaitant s'échapper.

Habitat/Société : Le dieu Ibrandul transmit des procédés de procréation et des sorts de transformation à ses adorateurs les plus fidèles au fil des siècles, leur permettant de créer des gardiens de temples loyaux à partir de lézards de feu capturés. Les prêtres d'Ibrandul sont très enthousiastes : après des centaines d'années leurs « maraudeurs des ténèbres » créés artificiellement commencent à se reproduire convenablement, en-



gendrant d'autres ibrandelins plutôt que de petits lézards de feu !

Ces créatures sont entraînées à partir de la naissance à adorer et protéger les hommes et les femmes qui portent les vêtements d'Ibrandul (des robes de couleur pourpre sombre ou des tuniques avec quatre cercles d'argents enclenchés les uns dans les autres) et à garder un repaire, d'habitude un temple, contre les intrus.

Toujours gardiens, on trouve les maraudeurs partout où les prêtres d'Ibrandul les mettent. Les lézards préfèrent les repaires souterrains ou les intérieurs sombres des bâtiments, et dorment généralement 50 % de leur temps. Ils peuvent supporter de larges éventails de températures et peuvent réagir instantanément face à n'importe quelle situation une fois réveillés. Les petits sont toujours enlevés de l'endroit où ils naissent par des prêtres pour être entraînés.

Les maraudeurs n'amassent pas de trésors. Ils forment une famille avec tous les habitants d'un temple, travaillant en équipe afin de garder les merveilles et objets en commun de leur repaire. S'il reste sur le même plan, un maraudeur déplacé de son repaire en connaîtra toujours le chemin du retour et y reviendra lentement mais avec obstination. Les maraudeurs qui perdent leur maître défendront de manière agressive leur repaire, même s'il est en ruines. Si de nouveaux individus arrivent vêtus des habits familiers d'Ibrandul, des maraudeurs perdus comme ceux décrits ci-dessus les accepteront rapidement comme maîtres. Les maraudeurs sont entraînés à comprendre à la fois des commandes verbales et des gestes simples : « Attaque ! », « Défends ! », « Mange », « Ne mange pas » et « Surveille » (en fait ne laisse pas cette créature bouger) sont de loin les plus ordinaires.

Écologie : D'ordinaire, les ibrandelins mangent des vaches, des chevaux boiteux et d'autres sortes de bétail apportées par les prêtres, et ils semblent immunisés contre les maladies, les poisons, les vers putrides et les autres parasites. On peut les nourrir avec de la viande qui serait autrement enterrée ou brûlée. Ils n'ont pas de véritables ennemis, bien qu'on sache que les dragons et les wivernes les ont attaqués. Leurs œufs valent 5.500 po et les petits 8.000 po ; acheter ces deux objets attire l'hostilité de tous les prêtres d'Ibrandul, qui essaieront de s'emparer d'eux par tousles moyens possibles.

Ibrandul, dont les PJ n'ont probablement jamais entendu parler, est le « Dieu des Profondeurs Arides », (appelé « Le Dieu Maraudeur » par les impies) un dieu des cavernes, des donjons et du Monde des Profondeurs. Ses adorateurs à Calimshan et dans les autres régions du Sud Étincelant clament qu'Ibrandul veille sur les humains qui doivent s'aventurer dans des endroits dangereux sous terre, aidant et guidant ceux qui le servent lorsqu'ils en ont besoin.

Cette petite secte principalement chaotique neutre est en train de s'étendre, sa puissance s'accroissant progressivement depuis l'Âge des Troubles. Thalandar, le grand prêtre d'Ibrandul, est connu dans Tashluta pour ses sermons enflammés du type « Qui vous conduira dans les ténèbres ? » Il essaie de mettre en place le culte d'Ibrandul comme une confession puissante et respectée dans Eauprofonde, depuis sa position au-dessus d'un labyrinthe vaste et fameux de pièces et pouvoirs souterrains. Les PJ commenceront à entendre son message prosélyte, de seconde ou troisième main, dans les tavernes de la Cité : *Ibrandul vous guide dans les sombres passages, repousse certains habitants des ténèbres qui vous veulent du mal, et depuis la nuit des temps il dévoile d'immenses trésors à ceux qui s'aventurent dans les profondeurs.*

Chose inconnue de tous ses adorateurs, Ibrandul a été tué de la main de Shar. Elle a toujours jalousement gardé son influence sur les ténèbres et ses adorateurs, et quand Ibrandul fut énormément affaibli durant l'Âge des Troubles, Shar le tua pour avoir osé corrompre des adorateurs des ténèbres et les avoir éloignés de son culte. Après l'ascension des dieux dans les cieux, Shar acquit la puissance et la zone d'influence d'Ibrandul.

Elle garde un œil sur la secte d'Ibrandul et donne leurs sorts aux prêtres. Elle est satisfaite de leur travail et utilise son pouvoir pour aider les ibrandelins à se reproduire sans accidents. Elle est actuellement en train d'influencer Thalandar pour qu'il répande les paroles d'Ibrandul à Eauprofonde, en lui apparaissant dans ses rêves. Le déguisement de Shar en Ibrandul lui est assez utile et lui permet de détourner le culte de son ennemi juré Séluné sans attirer l'attention de ses adorateurs les plus fidèles, les semeurs de nuit. Eauprofonde est l'un des sièges du pouvoir de Séluné et Shar/Ibrandul apprécie la délicieuse ironie qui lui fait dégrader secrètement la puissance de la Dame d'Argent. Qu'ils l'appellent Shar, Sharess ou Ibrandul, elle tient à ses adorateurs de la nuit. Les ibrandelins sont son don, les gardiens des fidèles de la nuit.

Scaladar

CLIMAT/TERRAIN :	Tout terrain ou souterrain chaud
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Spéciale
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Non (0)
TRÉSOR :	Toute possibilité (gardien)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	7 +7
TAC0 :	13
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-12/1-12/1-8 + spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	« Aiguillon » électrique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	35 % ; voir ci-dessous
TAILLE :	É (3 m 60 de long et plus)
MORAL :	Spécial
VALEUR PX :	5.000



Les scaladars sont des monstres gardiens, des automates ressemblant à des scorpions, créés à l'origine par un des ex-apprentis d'Halaster, Trobriand. On les trouvait auparavant uniquement dans Montprofont mais ils commencent à s'étendre à la fois aux zones souterraines et en surface des environs, quoi qu'aucun n'ait fait surface à Eauprofonde proprement dit. La rumeur dit que certains de ces tueurs froids et méthodiques sont lâchés avec pour ordre de simplement détruire toutes les choses vivantes qu'ils rencontrent ; car c'est ainsi que de nombreux scaladars se comportent.

Combat : Ces engins mécaniques au déplacement régulier attaquent en étreignant leurs proies avec deux pinces tandis qu'ils envoient de violents coups avec leur queue équipée d'un aiguillon. Ainsi, un scaladar peut combattre de façon potentielle trois adversaires en même temps. Les pinces font 1-12 points de dégâts lorsqu'elles se referment sur une victime, répétant ces dégâts chaque round suivant jusqu'à ce que la victime se libère. Les victimes peuvent essayer d'échapper à une pince une fois par combat en réussissant un jet de Barreaux et Herses. Si ce jet est raté, elles restent prisonnières jusqu'à ce que le scaladar les lâche pour attraper un autre adversaire. Les personnes coincées sont automatiquement touchées par l'aiguillon du scaladar, sans avoir besoin d'effectuer un jet d'attaque. Les victimes coincées sont également utilisées pour frapper d'autres personnes ou d'autres choses environnantes : la pince ne relâche pas la victime mais effectue un jet d'attaque ; s'il est réussi, la pince frappe un adversaire pour 1d4 points de dégâts, ce qui fait 1d6 points de dégâts supplémentaires à une victime déjà attrapée.

L'aiguillon d'un scaladar fait 2d4 points de dégâts physiques et délivre également une décharge électrique de 1d12 points de dégâts à toute victime « piquée ». Cette attaque ne peut être générée par le scaladar qu'une fois par tour, mais elle peut être augmentée par les attaques électriques, les éclairs et la magie lancée contre le scaladar.

Les scaladars absorbent toutes les attaques électriques et tous les *projectiles magiques*. Les premières sont contenues sous forme d'énergie entreposée ; calculez les points de dégâts de l'attaque et conservez-les : chaque point est égal à un point d'énergie. L'énergie entreposée par le scaladar est relâchée par l'aiguillon en 1d12 attaques de décharges électriques. Le scaladar ne peut pas libérer son énergie dans un coup d'aiguillon à moins d'avoir en réserve 12 points ou plus.

Les scaladars peuvent absorber les *projectiles magiques*. Les *projectiles magiques* absorbés servent à guérir les points de dégâts encaissés par les scaladars. L'énergie magique ne peut être utilisée pour guérir le scaladar que durant le round où les *projectiles magiques* l'ont frappé. Après cet instant, l'énergie magique s'est dissipée et est perdue.

Les scaladars n'encaissent que la moitié des dégâts issus des attaques basées sur le feu et la chaleur, et la moitié de ceux issus des attaques d'armes tranchantes ou perçantes. Ces « monstres de métal » sont immunisés contre les sorts basés sur le froid ou l'acide, les sorts de *désintégration*, *labyrinthe* et *fragilité de cristal*. Les tentatives pour influencer mentalement un scaladar échoueront toujours, rendant inutiles les sorts de *charme*, contrôle et les illusions ; à moins d'être le créateur d'un scaladar particulier, ou quelqu'un d'autre identifié par ce même créateur comme « contrôleur » légitime, les personnages ne commanderont jamais aux scaladars sans disposer d'un pouvoir au moins égal à un *souhait*.

Habitat/Société : Les scaladars ne forment aucun groupement social ; on les rencontre seul ou en groupe selon les ordres et la façon dont celui qui les contrôle les a disposés.

Les scaladars peuvent escalader arbres et tas de pierre, quoique maladroitement, mais ne peuvent ni nager ni flotter. Ils peuvent fonctionner sous l'eau de façon temporaire sans handicap ; traitez leurs coups d'aiguillon électrique comme des *boules de feu* de 9 mètres de rayon n'affectant pas les scaladars. Toutefois, ces scorpions métalliques

rouillent au bout de 1d20 jours, ce qui diminue leur vitesse de déplacement de moitié et les conduit plus tard (encore 1d20 jours) à l'immobilité complète.

Les scaladars sont toujours au courant de la présence d'autres de leurs congénères dans un rayon de 30 mètres. Cette détection fonctionne également pour sentir son créateur ou son contrôleur. Si un scaladar est attaqué à portée d'autres scaladars ils sentent tous immédiatement la menace (et peuvent aider leur congénère, si leurs ordres actuels le leur permettent). D'une façon semblable, le contrôleur d'un scaladar peut mentalement ou verbalement donner un ordre à tous les scaladars se trouvant dans un rayon de 30 mètres. Un contrôleur ne peut commander aux scaladars que s'il possède l'un des *anneaux de Trobriand*.

Certains magiciens ont tenté d'élaborer des sorts spécifiques pour leur permettre de contrôler les scaladars qu'ils rencontraient, tandis qu'on dit que d'autres ont essayé de construire leurs propres scaladars. Si l'un de ces mages a réussi il a jusqu'à présent gardé le silence. On soupçonne Trobriand d'avoir créé certains scaladars pour qu'ils détruisent tous les « modèles inférieurs » faits par d'autres magiciens.

Écologie : Les scaladars ne mangent rien et n'opèrent comme des prédateurs que lorsqu'on leur en donne l'ordre. La plupart servent de gardiens pour le donjon de celui qui les contrôle, programmés avec une autonomie et des objectifs précis comme : « Protège cette zone autour de ma tour de toute créature mesurant plus de 30 centimètres. » Le scaladar exécute ses ordres sans poser de questions et tue sans remords si on le lui ordonne. En tant que tueurs froids, mécaniques et presque sans esprit, ce sont les ennemis de toutes les créatures des régions civilisées et sauvages des Royaumes.

La plupart des scaladars ont pour ordre de s'emparer et d'avaler intact tout objet magique qu'ils détectent exceptés ceux portés par leur contrôleur ; pour ce faire, ils essaient constamment de ne pas utiliser couramment les objets portant des enchantements à proximité des scaladars. Les ordres d'un scaladar sont généralement structurés pour des buts principaux et secondaires : collectionner les objets magiques est souvent son but principal, bien qu'il ait souvent à user de la force pour l'atteindre.

Les scaladars sont créés par un procédé complexe et astreignant conjuguant mécanique et magie, jusqu'ici uniquement pratiqué par leur inventeur, l'archimage Trobriand. Les sages pensent que des créatures similaires étaient jadis employées à Myth Drannor, Nethéril et les autres royaumes d'antan fiers de leur magie ; et que certaines de ces créatures pourraient être encore en vie dans des tombeaux scellés depuis longtemps et dans des salles de trésors perdues. D'autres sages, ceux versés dans le spelljamming, avancent que les scaladars sont une déviation plus importante des épouvantables horreurs mécaniques ; cette théorie est soutenue par la présence du double d'une horreur d'argent dans le laboratoire de Trobriand.

Les anneaux de Trobriand

Ces anneaux magiques sont la création de Trobriand, un apprenti d'Halaster et créateur du métallique scaladar. Ces anneaux permettent de contacter et de commander à tout scaladar situé à 30 mètres maximum. Les *anneaux de Trobriand* protègent aussi leurs porteurs des attaques de scaladars, quels que soient leurs ordres ; l'anneau fera s'éteindre le scaladar pendant 1d12 tours immédiatement après être entré en contact avec le porteur. Les seules exceptions à cet effet sont les scaladars commandés par l'*Anneau Suprême des Scaladars* de Trobriand. L'*anneau de Trobriand* peut surpasser tous les ordres de n'importe quel scaladar et lui donner de nouveaux ordres jusqu'à 150 mètres. L'anneau suprême bloque de façon temporaire tous les autres ordres tandis que le scaladar poursuit les objectifs donnés par Trobriand et annule l'« extinction » provoquée par un anneau mineur. Trobriand a éliminé les ex-apprentis qu'il haïssait ainsi que les mages rivaux en les attaquant avec leurs propres forces scaladars.

Semi-tyrannœil

	Baiser mortel
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque (endroits isolés)
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à élevée (8-14)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	4/6/8
DÉPLACEMENT :	V 9 (C)
DÉS DE VIE :	77-84 pv (76 + 1d8)
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	10
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang, percussion
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	É (1 m 80 à 3 m 60 de diamètre, tentacules de 6 mètres de long)
MORAL :	Fanatique (17)
VALEUR PX :	8.000



Le baiser mortel, ou « saigneur », est un terrible prédateur que l'on trouve dans des cavernes ou des ruines. Son corps sphérique ressemble à celui de l'épouvantable tyrannœil, mais les « pédoncules oculaires » de cette créature sont des tentacules suceurs de sangs, ses « yeux » des orifices munis de crochets. Ils préfèrent un régime composé d'humains et de chevaux, mais ils attaqueront tout ce qui contient du sang (surtout les « proies faciles » comme les striges gavées de sang et les humains solitaires). Un ancien nom pour ces créatures est celui d'« œil de terreur ». On dit qu'un spécimen titanesque connu sous le nom du Tentaculesque parcoure les hautes forêts et les falaises du nord de la Côte des Épées.

Combat : Le corps central d'un baiser mortel, n'a pas de bouche. Son œil central lui donne l'infravision sur 36 mètres, mais le baiser mortel n'a aucun pouvoir magique, à l'inverse du tyrannœil à qui il ressemble beaucoup.

On a 90 % de chances de prendre un baiser mortel pour un tyrannœil lorsqu'on l'aperçoit. Les dix tentacules se rétractent en grande partie dans le corps quand ils ne sont pas utilisés, ressemblant à des pédoncules oculaires, mais ils peuvent s'allonger jusqu'à 6 mètres en une vitesse ahurissante. Les tentacules peuvent agir séparément ou de concert, attaquant une seule créature ou un groupe entier d'aventuriers.

Le coup initial d'un tentacule fait 1-8 points de dégâts lorsque le bout de la bouche barbelée s'accroche à la victime. Chaque tentacule accroché absorbe un minimum de 2 points de vie de sang par round, commençant le round suivant le coup initial.

Le corps central d'un saigneur à une CA de 4, son œil central a une CA de 8 avec 6 points de vie, ses tentacules une CA de 6, et les bouches à l'extrémité des tentacules ont une CA de 4. Un coup sur un tentacule-bouche étourdira ce dernier, le faisant se tordre désespérément pendant 1-4 rounds. Il faut infliger 6 points de dégâts aux tentacules avec des armes tranchantes pour les couper. On peut les arracher d'une victime en totalisant une Force de 22, soit plus d'un personnage agissant de concert ; une libération aussi brutale inflige 1-6 points de dégâts à la victime par tentacule, puisqu'on arrache de force les dents barbelées.

Si on endommage un tentacule accroché sans le détruire, il draine aussitôt et automatiquement assez de points de vie à sa victime pour recouvrer son total de 6 points de vie. Ce réflexe se produit après chaque coup non mortel porté à un tentacule, même s'il est blessé plus d'une fois dans un round. Cela ne peut pas se produire plus de deux fois en un round. Cette guérison parasite ne se produit pas pour les dégâts subis par le corps central ou les autres tentacules.

Un tentacule continue de drainer du sang s'il le faisait au moment où le corps central du baiser mortel a atteint zéro point de vie. Les tentacules non accrochés à une victime à cet instant sont incapable de faire quelque chose. Un baiser mortel peut rétracter un tentacule en train de drainer dans son corps central, mais ne le fait volontairement que lorsque son corps est à 5 points de vie ou moins ; il le décroche également volontairement lorsque la victime a été drainée à zéro point de vie.

Le sang ingéré est utilisé pour générer de l'énergie électrique : un point de vie de sang devient une charge après un round. Un baiser mortel utilise cette énergie pour son activité motrice et pour se guérir. Un œil de terreur dépense une charge tous les deux tours en bougeant, et est ainsi constamment en train de chasser des proies. Le fait de dépenser une charge permet à un saigneur de guérir un point de dégât à chacun de ses dix tentacules, à son corps central et à son œil (12 points de vie en tout). Il peut se guérir avec une charge d'énergie conservée chaque autre round, en plus de ses attaques et de ses actions normales.

Chaque tentacule peut conserver jusqu'à 24 charges d'énergie absorbée, et le corps est capable d'en conserver 50 charges. Un tentacule coupé a 70 % de chances de transmettre ses charges accumulées à tout ce



qui le touche lorsqu'il est tranché, chaque charge infligeant un point de dégât électrique.

Les saigneurs peuvent percuter leurs adversaires avec leur masse. Cette attaque fait 1-8 points de dégâts, et est souvent faite en se tournant ou en battant l'air avec les tentacules, afin de déloger une proie d'un rebord ou d'une position précaire.

Si son œil est détruit, un saigneur localise les êtres qui se trouvent à 3 mètres de lui par l'odorat et en ressentant les vibrations émises.

Habitat/Société : Les saigneurs préfèrent flotter au-dessus des surfaces plutôt que de s'y reposer. Ils se déplacent par lévitation. Un baiser mortel peut « se mettre en veille », demeurant immobile et insensible sur le sol, et rester ainsi en vie pendant de longues périodes. Pour sortir de cette hibernation, la créature a besoin d'un influx d'énergie électrique, d'une chaleur considérable, ou d'un choc interne provoqué par un coup, une chute, une blessure ou une attaque magique ; il faut que tous ces stimulus fassent au moins 5 points de dégâts au baiser mortel afin de le réveiller. À moins qu'ils ne tuent le baiser mortel avant qu'il ne sorte du sommeil, leur seul effet est de fournir au saigneur un repas dès son réveil.

Les yeux de terreur sont des chasseurs solitaires, qui ont hérité complètement de la paranoïa et de l'ego de leurs cousins, les tyrannœils. S'ils rencontrent un de leurs congénères, le résultat est souvent un combat aérien à mort. Le corps du perdant devient une couveuse et un lieu de ponte pour les petits du baiser mortel. Après quoi le vainqueur pond d'innombrables œufs à l'intérieur du cadavre, lesquels sont en suspension dans un liquide verdâtre, 1-4 petits « éclosent » au bout d'une journée. Chaque nouveau saigneur possède la moitié des points de vie de son géniteur, la moitié de sa taille, et il sera complètement adulte au bout d'un mois.

La caverne ou le repaire en ruines d'un baiser mortel contient les trésors de ses victimes, souvent disposés en piste afin d'attirer plus de proies.

Écologie : Les baisers mortels sont les prédateurs de créatures plus grandes, ils font l'équilibre par rapport aux nombreuses créatures magiques sans ennemis naturels. Les baisers mortels n'ont pas vraiment peur des autres adversaires, excepté des dragons et des autres semi-tyrannœils.

Un organe dans le haut du corps central du baiser mortel se trouve être un précieux ingrédient pour des potions et des encres magiques en rapport avec la lévitation. Les rumeurs parlent d'un mage peu connu de Marsembre qui utilise l'œil du baiser mortel pour guérir la cécité, bien que le procédé ne fasse que donner l'infravision. Une nodosité nerveuse ou cérébrale au fond du corps du saigneur se durcit en une sorte de gemme rouge lisse mais à facettes. On l'appelle « œil de sang », et cela vaut un prix de 70 po pièce sur le marché. Ils sont recherchés pour décorer parce qu'ils brillent plus intensément à mesure que les émotions de celui qui les porte deviennent plus intenses.

Serpents volants

	Crochet volant	Crochet mortel
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare
ORGANISATION :	Vols ou solitaire	Solitaire ; quelconque si gardien
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Chair, insectes	Néant, charogne
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	I, Q, S, T, X	Néant/Quelconque (si gardien)
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre (mauvais)
NOMBRE PRÉSENT :	1-12	1-6
CLASSE D'ARMURE :	5	5
DÉPLACEMENT :	9, V 21 (B)	6, V 18 (B)
DÉS DE VIE :	1 +4	1 +4
TAC0 :	19	19
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 + spécial	1 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-3 (morsure)	1-3 (morsure)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Jet d'acide	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant
TAILLE :	P (jusqu'à 1 m 20 de long)	P (jusqu'à 1 m 20 de long)
MORAL :	Stable (12)	Spécial (à traiter comme un 20)
VALEUR PX :	120	175



Les serpents volants, également connus sous le nom de « crochets volants », étaient jadis nombreux dans les zones plus chaudes des Royaumes, mais ils sont si dangereux que toutes les races intelligentes les pourchassent sans merci. Dans les contrées chaudes les récits foisonnent d'hommes-lézards et de yuan-ti qui dressent des serpents volants à chasser pour eux, ou qui apprennent à travailler avec ces serpents pour partenaires.

Ces reptiles possèdent derrière leur tête une paire d'ailes flamboyantes en cuir, comme celles d'une chauve-souris. Ils peuvent voler avec l'agilité d'un acrobate, planant, volant à l'envers et utilisant leur queue et les anneaux de leur corps pour gêner leurs adversaires en l'air.

Les serpents volants peuvent être de toutes les couleurs et avoir toutes les apparences. La plupart possèdent des têtes plates et en pointe, comme les vipères, des yeux rouges ou jaunes, et des écailles couleur bronze ou vert émeraude.

Combat : Les serpents volants mordent et tranchent avec leurs crochets pointus comme des aiguilles, ou crachent de l'acide sur leurs adversaires jusqu'à trois mètres. Un jet d'acide fait 1d4 points de dégâts aux tissus corporels, aux cuirasses ou aux vêtements, mais n'affecte pas le métal ni la pierre.

Les crochets volants frappent toujours leurs adversaires au visage, cherchant à les aveugler afin de pouvoir les tuer et les dévorer à loisir. Ces serpents attaqueront toutes les créatures vivantes qu'ils pensent pouvoir tuer et manger.

Contre les créatures de taille P ou plus petites, un serpent volant peut attraper et serrer sa victime. Ceci n'inflige aucun dégât mais diminue la vitesse de déplacement de la victime de 8 points (jusqu'à un minimum de 1) et pénalise sa classe d'armure de 6 points (jusqu'à un minimum de 10). Pour enrouler un adversaire avec ses anneaux il faut qu'un serpent volant réussisse un jet d'attaque. Accordez un essai tous les 2 rounds de combat en guise de jet d'attaque supplémentaire. Si le serpent et sa cible sont en l'air le jet d'attaque est effectué à -1.

Habitat/Société : Bien que certains serpents volants soient solitaires, la plupart chassent en bande, attaquant de manière impavide leurs victimes dans un nuage d'attaques en piqué et de coups qui fusent.

On trouve ces horreurs ailées dans les ruines, les lieux souterrains et les flancs rocailleux et escarpés des Royaumes. Elles peuvent endurer une large fourchette de climats mais semblent plus nombreuses à Calimshan et dans le Sud Étincelant que partout ailleurs.

Écologie : Un seul serpent volant mange cinq fois son poids en une journée, s'il peut en obtenir autant. Les groupes de chasse tuent souvent une douzaine de victimes de taille humaine ou plus s'ils jugent que les autres prédateurs laisseront les corps intacts pour des repas futurs.

Crochet mortel

Les crochets mortels sont des serpents volants morts-vivants. Ils sont quelques fois créés quand des vampires ou d'autres morts-vivants majeurs tuent un serpent volant (20 % de chances), et quand certains prêtres ou magiciens mauvais possédant des connaissances spécialisées utilisent des sorts pour transformer un serpent volant en mort-vivant ; dans les Royaumes, on utilise de tels sorts presque exclusivement à Calimshan et dans les terres du sud.

Les crochets mortels attaquent et opèrent comme les serpents volants vivants, sauf que leurs ailes osseuses ne peuvent pas remuer autant d'air que si elles étaient des membranes vivantes et intactes, ce qui diminue leur vitesse de vol. Ils perdent leur jet d'acide en rejoignant le rang des morts-vivants. En tant que morts-vivants, les crochets mortels gagnent le pouvoir de *morsure glaciale*, utilisable une fois tous les six rounds. En mordant et infligeant 1-3 points de dégâts, un crocher mortel peut choisir d'absorber l'énergie d'un adversaire. Il le fait en conservant la prise acquise par ses crochets, ce qui permet à l'ennemi une attaque automatiquement réussie au round suivant. Au moyen de ses crochets le crochet mortel absorbe à sa victime 1d4 +2 points de vie par round (aucun jet de sauvegarde).

De plus, les crochets mortels possèdent les immunités magiques communes à tout mort-vivant. Ils sont immunisés contre les attaques basées sur le froid, les sorts de *charme*, *sommeil*, *immobilisation* et mort, et peuvent être contrôlés ou influencés mentalement par leur créateur s'il existe encore.

Ombre d'acier

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou meute
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	Spécial (métal animé)
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1-12
CLASSE D'ARMURE :	7 (2)
DÉPLACEMENT :	14
DÉS DE VIE :	4 +4
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	5 + spécial
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-5
ATTAQUES SPÉCIALES :	Métal animé
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunité contre la foudre ; fusion dans les métaux
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	P (de 45 centimètres à 1 m 20)
MORAL :	Élite (13)
VALEUR PX :	975



Bien qu'elles ressemblent plutôt à des vers géants, aussi à l'aise sur terre que sous l'eau, on voit rarement les ombres d'acier sous leur vraie forme. Elles fusionnent avec le métal pour entrer dans les objets métalliques et les animer. Les ombres d'acier utilisent ces coquilles métalliques à la fois comme arme et comme demeure, leur présence n'étant trahie que par une tache sombre ou une « ombre » à la surface du métal, d'où leur nom. Les ombres d'acier peuvent rester indéfiniment à l'intérieur du métal sans aucun problème. Elles peuvent voir à travers et hors du métal avec une infravision à 24 mètres.

Combat : Une ombre d'acier possède deux tentacules sans bras qui ressemblent à des barbeaux et sortent de sa bouche. Son corps extensible contient cependant cinq tentacules barbelés, aspirants et rétractables qui peuvent s'étendre jusqu'à 1 m 80. Une fois qu'un tentacule a touché, il fait automatiquement 2-5 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'il soit tranché ou que l'ombre le rappelle volontairement. Un tentacule a toujours une CA 7 et peut être tranché si on lui inflige 6 points de dégâts ou plus.

Les ombres d'acier possèdent une capacité de fusion avec le métal utilisable à volonté. Une telle fusion ou sortie dure un round pendant lequel l'ombre est CA 7 et ne peut porter aucune attaque physique. Elle peut entièrement fusionner avec n'importe quelle pièce de métal d'un volume plus important que celui d'une épée longue : un bouclier, une armure, une hache d'armes, etc. Lorsqu'elle est à l'intérieur d'un métal quelconque, l'ombre est CA 2 et est sujette aux effets de toutes les attaques portées contre le métal ; elle encaisse la moitié des dégâts dus aux attaques physiques portées contre le métal, ne subit aucun effet malencontreux si le métal réussit un jet de sauvegarde contre une attaque, et a son propre jet de sauvegarde si celui du métal échoue. La désintégration du métal qui l'abrite oblige l'ombre à en sortir mais ne la blesse pas. Les ombres d'acier qui sont à l'intérieur de métal porté par une personne peuvent automatiquement la toucher avec toutes les tentacules un round après la fusion. Ces ombres ne peuvent pas fusionner avec des objets métalliques qui portent des enchantements magiques comme des épées ou une armure enchantées.

Une ombre d'acier peut animer tout métal qu'elle touche, le faisant voler, se déplacer et attaquer. Les armes animées infligent les dégâts habituels et frappent avec le TAC0 de l'ombre. Les boucliers et les armures, que l'ombre peut animer de concert, peuvent percuter pour 1d4 +1 points de dégâts. Une ombre en train de ramper le long d'un rebord sur le sol peut « lancer » des flèches avec des pointes métalliques, ou jeter des pièces qui traînent par terre : une poignée de pièces fait 1 point de dégât lorsqu'elle touche. Elle peut renverser des objets légers et obliger les objets fragiles à effectuer des jets de sauvegarde. Les projectiles animés possèdent une portée de 3/6/9 mètres. Les objets animés bougent avec la vitesse de déplacement de l'ombre si elle les accompagne ou s'ils sont plus grands qu'elle ; sinon ils ont une VD de 21.

Toutes les attaques de métal animé sont autant d'attaques supplémentaires. Une des tactiques favorites de l'ombre d'acier est d'animer une armure vide, ou une qui contient un squelette ou un cadavre (ce qui fait croire aux adversaires qu'ils affrontent un mort-vivant) et de se précipiter en avant pour étreindre une proie humaine. Les tentacules de l'ombre jaillissent alors du heaume pour frapper le visage de l'adversaire. Chaque round, l'ombre et la proie agrippée lancent 1d20 ; si la proie obtient le plus grand résultat elle se libère. Si elle perd, l'ombre s'accroche pendant un autre round. Il faut que le MD juge les armes qu'un personnage agrippé peut manier, et les sorts qui peuvent être jetés ou non.

Habitat/Société : On peut trouver les ombres d'acier n'importe où, depuis les épaves des bateaux au fond des océans jusqu'aux antiques tombes enfermées dans les glaces des hautes montagnes, tant qu'il y a à proximité un métal d'une sorte quelconque.

Écologie : Les ombres d'acier sont immunisées contre toutes les attaques électriques (y compris la foudre). Le sort *métal brûlant* lancé sur le métal qui les abrite agit comme un sort de soin, rendant le même nombre de points de vie que les points de dégâts qu'il infligerait normalement.

Les attaques de monstres rouilleurs sur le métal qui renferme une ombre d'acier obligent immédiatement cette dernière à sortir et lui infligent 4d6 point de dégâts par coup de tentacule du monstre rouilleur.

L'ichor des ombres d'acier est très prisé par les alchimistes et les magiciens comme ingrédient dans des potions, des encres de sorts et des enchantements d'objets magiques en rapport avec l'animation, le réchauffement et le passage à travers le métal. Leur peau, convenablement préparée, contient une magie qui diminue ou protège contre les dégâts dues à l'énergie ou à la foudre.

Tentasombre



CLIMAT/TERRAIN :	Tous les lieux humides
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	Tout ce qui peut survivre à l'immersion dans l'eau
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	1
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NOMBRE D'ATTAQUES :	36
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-6 (constriction), 1-2 (gifle), ou par arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sort de *charme*
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts d'immobilisation et de sphère de force
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	60 %
TAILLE :	G à É (2 m 10 à 4 m 50 + variable)
MORAL :	Élite (13)
VALEUR PX :	14 000



Un tentasombre est un prédateur amphibie, solitaire et possédant de nombreux tentacules. Les tentasombres sont intelligents et utilisent des trésors pour amener une proie à leur portée. Ils ne semblent jamais dormir ni oublier ceux qui leur échappent.

Un tentasombre possède un corps noir miroitant qu'il lui faut laisser humide sous peine de perdre 1 DV par jour. Cette masse de cuir amorphe mesure habituellement à l'âge adulte la taille d'une vache, mais le tentasombre peut aplanir sa masse pour couvrir une zone bien plus grande ; un tentasombre peut habituellement couvrir une zone de 3 x 3 mètres aisément, et nombreux sont ceux qui sont capables de couvrir des surfaces plus grandes.

Des tentacules allant jusqu'à 6 mètres de longueur poussent partout sur le tentasombre. Un tentasombre peut posséder jusqu'à 50 tentacules à la fois, mais généralement seuls 36 sont de taille adulte. Ils peuvent gifler des adversaires, les saisir et les serrer, ou manier des armes.

Chaque tentacule est parsemé de petits yeux protégés, qui peuvent voir comme ceux des humains, mais qui possèdent aussi l'infravision jusqu'à 42 mètres et 21 mètres sous l'eau. Un tentasombre ressent également les vibrations, « sent » les substances qui sont dans l'eau, et distingue les différences de couleur et de lumière grâce à des nodosités situées sur tout son corps.

Combat : Un tentasombre peut combattre simultanément autant d'adversaires qu'il peut atteindre. Cinq tentacules maximum peuvent atteindre un même adversaire dans un round ; seuls deux tentacules peuvent brandir une arme contre un adversaire sans gêner ou endommager les autres tentacules.

Les armes utilisées par un tentasombre font des dégâts normaux. Un seul tentacule peut manier une arme à deux mains sans pénalité d'initiative ou d'attaque. Les tentacules peuvent également gifler ou agripper un adversaire ; les tentacules qui giflent infligent 1d2 points de dégâts par attaque.

Pour saisir, un tentacule doit réussir un jet d'attaque. Il ne fait aucun dégât lorsqu'il frappe de cette façon mais inflige une pénalité de -1 aux jets d'attaques ultérieurs de la victime en continuant à la tenir. Durant les rounds suivants, un tentacule agrippé serre et fait 1-6 points de dégâts chaque round.

Deux tentacules agrippant une victime lui infligent une pénalité de –2 à ses jets d'attaque, de -1 à sa Classe d'Armure, et lui réduisent son déplacement de moitié.

Trois tentacules infligent à la victime une pénalité de -3 à ses jets d'attaque, de -3 à sa classe d'armure, et l'empêchent de bouger à plus d'un mètre de sa position actuelle.

Quatre tentacules retenant une victime peuvent empêcher tout déplacement hors de portée du tentasombre, infligent à la victime une pénalité de -6 à sa Classe d'Armure et de -4 à ses jets d'attaque. La créature amphibie peut alors tenter son sort similaire à *charme ;* les effets sont identiques à ceux d'un sort *charme-monstres.* Il sort un tentacule de l'eau et le place devant les yeux de la victime capturée, puis charme la créature à l'aide de son tentacule recouvert d'yeux. Si elle est charmée, une créature fait tout ce qu'elle peut pour aider le tentasombre, depuis le fait d'attirer de la nourriture vers lui jusqu'à le protéger de ses dangereux ennemis. Le tentasombre communique mentalement avec ses esclaves charmés. Un jet de sauvegarde contre les sorts annule les effets du *charme.* C'est la seule façon pour un tentasombre d'amener une créature sous son emprise, et il ne peut l'utiliser que trois fois par jour. Cette même action est également utilisée lorsque le tentasombre souhaite utiliser sa faculté d'*immobilisation des monstres*. Le procédé décrit ci-dessus ne change pas, mais il faut que la victime se protège contre les Sorts à -3 ou soit paralysée pendant huit rounds. Cette faculté d'*immobilisation des monstres* peut être utilisée cinq fois par jour ; le tentasombre s'en sert



pour piéger un certain nombre de victimes, les noyant avant qu'elles ne puissent recouvrer leur mobilité.

Cinq tentacules retenant une victime empêchent tout mouvement si ce ne sont les torsions et les contorsions, elles infligent une pénalité de –5 aux jets d'attaque de la victime et baissent la classe d'armure de cette dernière à 10, peu importe son armure ou ses protections magiques.

Donnez à une victime saisie un test de Force pour voir si on peut effectuer un mouvement ou une action prévue autre qu'attaquer malgré la force du tentasombre ; les attaques contre le tentasombre sont ajustées comme indiqué ci-dessus. Un tentasombre se tapira souvent dans l'eau et tentera d'y noyer sa proie. Un personnage passif peut rester sous l'eau pendant le tiers de sa Constitution en rounds avant de se noyer. Un personnage actif, en train de se battre, peut y rester la moitié de cette période. Chaque round dans lequel un personnage ne porte aucune attaque, il ou elle peut essayer d'atteindre la surface pour respirer, à moins que le tentasombre ne l'arrête. Si l'on est retenu par un tentacule ou plus, atteindre la surface nécessite deux tests de Force réussis : un pour atteindre la surface, et un pour mettre son nez et sa bouche hors de l'eau ou du tentacule afin de respirer. Si ces deux tests sont ratés, deux tests sont nécessaires pour le round suivant : un pour rester à la surface malgré la lutte acharnée contre le monstre, et l'autre pour obtenir de nouveau un chemin dégagé vers l'air libre.

Toute attaque faisant à elle seule sept points de dégâts ou plus en un round à un tentacule, ou tout total de dégâts de 14 points ou plus, fait lâcher à ce tentacule tout ce qu'il tient et le fait se tordre dans des convulsions, de façon inoffensive, pendant le round suivant avant qu'il n'attaque à nouveau. Les attaques totalisant 20 points de dégâts tranchent un tentacule.

Un tentasombre peut utiliser tous ses tentacules en un seul round sans pénalité, pourvu qu'il puisse atteindre un tel nombre d'adversaires. Il peut manier toutes les armes et les objets magiques qui ne sont pas limités à une classe donnée et qui n'exigent pas la parole ou des manipulations délicates comme appuyer sur des boutons.

Les tentasombres mangent de la viande, mais uniquement de proies récemment tuées ou noyées par leurs soins. Les trois sortes de becs d'un tentasombre ne sont pas employés de façon active en combat, mais une créature subit 3-12 points de dégâts si elle est entraînée dans l'un d'eux. Il y a 10 % de chances qu'un personnage puisse accidentellement marcher dans l'une des bouches du tentasombre, ce qui lui infligera les dégâts indiqués ci-dessus.

Un tentasombre peut créer une *sphère de force* une fois par semaine. La *sphère de force* d'un tentasombre est semblable au sort de magicien du 5ème niveau *mur de force*, sauf qu'elle à toujours une forme sphérique, qu'elle peut être lancée jusqu'à 90 mètres, qu'elle se formera même si des arbres, du sol, de l'eau et d'autres choses solides brisent ses limites prévues (elle peut par exemple être lancée en partie sous l'eau, ou à travers le sol afin d'emprisonner des créatures à la surface, ou dans un tunnel ou une caverne en profondeur). La sphère a le rayon que le tentasombre désire, jusqu'à un maximum de 18 mètres. Elle ne dure que tant que le tentasombre se concentre dessus. Un tentasombre l'utilise de façon typique pour isoler des ennemis dangereux afin qu'il puisse s'échapper, s'occuper d'eux plus tard, ou afin d'emprisonner des proies prévues dans un endroit clos avec lui, pour qu'elles ne puissent pas s'échapper !

Habitat/Société : Ces carnivores solitaires et errants qui infestent également les marécages à Calimshan et au Cormyr étaient à l'origine trouvés dans les jungles, où ils sont adorés par de primitives créatures de plusieurs races. Les Ménestrels rapportent la présence d'au moins trois tentasombres dans l'Étang des Morts et sont à la recherche d'aventuriers pour éliminer les monstres avant qu'ils ne se multiplient. Leur migration au nord est inexplicable mais on ne peut ignorer leur présence. Ils préfèrent l'eau calme et relativement chaude aux profondeurs plus froides et plus remuantes, mais ne subissent aucun dommage de la part de ces dernières.

Écologie : Les tentasombres font office de prédateurs dans les endroits humides en mangeant les oiseaux et les poissons qu'on trouve fréquemment dans ces lieux. Ils chassent aussi dans les rivages peu profonds et près des récifs, où les poissons sont en bancs. Ils se reproduisent en « bourgeonnant » une fois tous les deux ans. Le tentasombre a tendance à voyager constamment pendant deux semaines avant de bourgeonner, se déplaçant loin de son repaire, et laissant un tentasombre de deux dés de vie dans une région sauvage quelconque. Durant ce périple, le tentasombre possède une vitesse de déplacement de 16, utilisant ses tentacules comme des jambes pour accélérer son déplacement loin d'un tentasombre rival. On n'en trouvera jamais à moins de 7,5 kilomètres les uns des autres à cause des leurs grandes exigences territoriales et des problèmes potentiels liés aux ingérences dans les chasses de chacun.

Une fois tué, la chair, les yeux et l'ichor du tentasombre font d'excellents ingrédients de sorts et éléments matériels pour des sorts de *mur de force* et d'autres objets magiques similaires qui utilisent ce sort.

Le tentasombre est un monstre incroyablement rare dans les Royaumes, et de nombreux aventuriers bénissent ce fait. On ne trouve mention du tentasombre que dans les dossiers de la Guilde des Naturalistes ; ils posent comme principe que le tentasombre est un hybride entre un enlaceur et un attrapeur. Le rapport fait allusion à une race beaucoup plus faible que le tentasombre décrit ci-dessus.

Les sages posent actuellement comme théorie le fait que les tentasombres sont désormais à un degré de puissance accru à cause de l'Âge des Troubles. Le fait que ce monstre reste à son niveau de puissance actuel dépend de sa capacité à se reproduire correctement et à entretenir ses bénéfices magiques. Depuis l'Âge des Avatars, les Ménestrels rapportent la présence d'un plus grand nombre de tentasombres au Nord ; un spécimen, trouvé dans une zone sans magie, est d'après ce qu'on dit proche des écrits publiés par la Guilde des Naturalistes.

Tyrannœil

	Orbe Ancien
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque (endroits isolés)
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Presque divine (22 +)
TRÉSOR :	S, T, V (A, D, E, F)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	0/2/7
DÉPLACEMENT :	V 3 (B)
DÉS DE VIE :	70-75 pv (69 + 1d6)
TAC0 :	5
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie ; voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Rayon anti-magique
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	50 % ; voir ci-dessous
TAILLE :	M (1 m 20 à 1 m 80 de diamètre)
MORAL :	Sans Peur (19)
VALEUR PX :	18.000



Un Orbe Ancien est un très vieux tyrannœil dont les pouvoirs surpassent de beaucoup ceux de ses congénères « ordinaires ». Les Orbes Anciens sont les plus sages et les plus fourbes des tyrannœils. Ce sont des stratèges experts et des adversaires impitoyables et infatigables, les véritables cerveaux criminels de leur race.

Combat : Un Orbe Ancien perd habituellement les pouvoirs de 1 à 4 yeux lorsqu'il atteint son âge avancé et les pouvoirs qui en découlent. Lors de ce grand âge, les tyrannœils ne peuvent plus régénérer les yeux perdus (les dégâts purement physiques guérissent tout de même).

Les Orbes Anciens emploient la magie, en développant des sorts qui leur sont propres avec un unique élément verbal, ou en achetant ou volant des sorts à ceux qui utilisent de la magie verbale. Ils emploient des potions, des parchemins et des livres de sorts comme les autres magiciens ; ils utilisent aussi des objets magiques qui n'ont pas besoin d'être portés pour fonctionner, et qui sont activés par des mots de commandes.

Un Orbe Ancien peut mémoriser un sort de magicien par tranche de 8 points de vie qu'il possède à ce moment donné. Il ne peut que mémoriser un sort de chaque niveau à la fois, et il faut qu'il étudie les sorts comme le font les mages afin de conserver ses capacités de jeteur de sorts.

Il y a peu de sorts largement connus des Orbes Anciens. Chacun garde ses connaissances jalousement, rivalisant pour avoir la suprématie sur les autres. On sait que les sorts de Orbes Anciens comprennent : *ténèbres, rayon de 5 mètres ; détection de l'invisibilité ; excavation ; dissipation de la magie ; ESP ; globe mineur d'invulnérabilité ; mot de pouvoir, cécité ; protection contre les projectiles non magiques ; mur de force* et *contrôle d'un tyramort.* Ce dernier sort est d'un pouvoir équivalent à un sort de magicien de 4ème niveau, mais il est inutilisable par des esprits humains ayant une Intelligence inférieure à 18.

Cet effet magique permet à un Orbe Ancien de contrôler tous les tyramorts (tyrannœils morts-vivants ; voir le **Guide des monstres**) se trouvant à 1,5 kilomètres de lui par dé de vie de l'Orbe Ancien ; il s'agit d'un contrôle aussi inflexible que celui exercé par un *charme personnes* sur des humains. Un Orbe Ancien peut contrôler simultanément un tyramort par point d'Intelligence qu'il possède à ce moment donné. S'il se trouve face à plus de tyramorts que sa limite de contrôle, événement rare s'il en est, il peut laisser tomber le contrôle sur l'un d'eux durant un round, et prendre le contrôle d'un autre le round suivant. Les tyramorts impliqués ne feront rien d'autres durant ces deux rounds. Les tyramorts ne peuvent pas se rebeller contre ce contrôle qui l'emporte toujours sur leurs directives.

Chaque fois qu'un Orbe Ancien a accès à des tyramorts et s'attend à un quelconque danger, il emploiera un sort de contrôle. Il s'agit d'un sort que les Orbes Anciens mémorisent toujours ; un autre de ces sorts est celui du 8ème niveau *création de tyramort*, développé par les Orbes Anciens, et qui produit une quantité constante de servants.

En combat, un Orbe Ancien essaie toujours d'avoir des tyramorts pour combattre à sa place, les utilisant comme bouclier pour se protéger de ses agresseurs, et pour amener ses ennemis à portée de ses propres yeux. Un Orbe Ancien a tendance à garder ses sorts comme des surprises pour renverser le cours d'une bataille ou pour échapper à des ennemis qui pourraient le vaincre.

Habitat/Société : Les Orbes Anciens sont les sages conseillers, décideurs et chefs des diverses factions de tyrannœils. Ils maintiennent la race expansive des tyrannœils organisée, et de plus en plus obéissante, à l'inverse des tyrannœils solitaires paranoïaques et farouchement indépendants que l'on trouve le plus souvent sur tous les mondes. Au pinacle des tyrannœils, les Orbes Anciens font en sorte de conserver leurs places prééminentes au sein de leurs factions, et de faire progresser leurs



factions jusqu'à la suprématie sur tous les autres tyrannœils. Chaque Orbe Ancien est toujours en train de rechercher un avantage sur les autres, de quelque sorte que ce soit. Ils considèrent les aventuriers comme des sources potentielles de nouveaux renseignements, trésors, armements et magies pour leur procurer ces avantages. C'est pourquoi les Orbes Anciens sont plus curieux, tolérants et prévoyant que la plupart des tyrannœils ; bien qu'ils puissent se comporter de façon aussi confiante et arrogante. Cette arrogance et ce côté hautain ne sont qu'une façade pour tromper les personnages-joueurs, et non pas la téméraire suffisance de nombreux jeunes tyrannœils.

Chaque Orbe Ancien se considère comme le père d'une nouvelle race de tyrannœils, plus apte et loyale envers lui. Se servant des tyramorts comme gardiens et assistants, la plupart des Orbes Anciens organisent des rencontres dans des lieux précautionneusement protégés avec des tyrannœils inférieurs afin de se reproduire, puis d'élever les jeunes tyrannœils pour qu'ils leur obéissent. Les tyrannœils sont hermaphrodites et engendrent des petits qui sont magiquement faibles. Le malheureux conjoint ainsi que tous les petits qui sont déloyaux sont généralement tués et transformés en tyramorts, donnant ainsi un serviteur plus fiable à l'Orbe Ancien. Les autres Orbes Anciens essaient continuellement de briser ou de corrompre la loyauté des petits d'un autre Orbe Ancien. Jusqu'à présent, aucun Orbe Ancien n'a réussi à cultiver la loyauté au sein de sa race, ni à dominer plus de tyrannœils qu'il ne peut le faire par des menaces.

Écologie : Un Orbe Ancien a besoin de moins de nourriture que les autres tyrannœils, et tolère une grande diversité d'aliments. Son jet de sauvegarde contre tous les poisons ingérés est de 3 ; pour les poisons de contact et injectés, un Orbe Ancien possède un jet de sauvegarde de 2. Les sorts qui réussissent à passer les rayons anti-magiques de l'œil central rencontrent une forte résistance à la magie de la part du corps. Cette résistance est le résultat d'expériences magiques et du développement de la volonté personnelle hautement concentrée de l'Orbe Ancien utilisée pour contrer les effets magiques hostiles. Les Orbes Anciens sont également immunisés aux sorts d'Illusion du 1er au 4ème niveau vu leurs scores d'Intelligence incroyablement élevés.

Chaque Orbe Ancien amasse toutes les connaissances magiques qu'il peut durant son existence, et donc il rapporte de grandes richesses à ceux qui peuvent le détruire. Les objets magiques et les sorts sont astucieusement dissimulés dans des cachettes, à la fois près des repaires habituels de l'Orbe Ancien, en cas d'utilisation d'urgence, et au loin pour assurer sa protection.

Les sages croient que le cerveau d'un Orbe Ancien possède un immense potentiel comme élément de sorts et dans les procédés de fabrication d'objets magiques, mais aucune utilisation spécifique n'est enregistrée pour le moment.

Création de tyramort
Sort de magicien du 8ème niveau (Nécromancie)

Portée : 6 mètres	Temps d'incantation : 3 rounds
Éléments : V	Zone d'effet : 1 tyrannœil par dé de vie ou niveau
Durée : 1d12 rounds + 1/niveau	Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort crée des tyramorts à partir des carcasses ou des cadavres de tyrannœils morts. À la différence du sort de prêtre humain *animation des morts*, ce sort ne permet pas un contrôle permanent des tyrannœils morts. Le jeteur contrôle les tyramorts créés par ce sort pendant 1d12 rounds plus un round par niveau du jeteur. Après cette période, il faut que le jeteur utilise un sort de *contrôle de tyramort* pour maintenir son contrôle.

Lancer ce sort est un acte foncièrement mauvais, effectué principalement par les Orbes Anciens. Seuls les magiciens mauvais avec 18 ou plus en Intelligence peuvent utiliser ce sort.

TRAPPES : Fiche I sur III

Cette fiche et les deux autres donnent des règles et des grandes lignes basiques pour les divers types de trappes qu'on trouve dans Montprofont (et dans tous les endroits souterrains des « donjons » de plusieurs mondes). On peut les utiliser pour agrémenter n'importe quelle aventure, ou pour augmenter le défi que représente une pièce « classique » dans un donjon ou des fortifications qui sont défendues. Chaque piège indique un « puits » classique, la taille de sa base ainsi que sa profondeur, mais ces données changent selon les besoins du MD.

Détermination du piège
Nous recommandons une mise en place délibérée des trappes. Pour les placer au hasard lancez ensemble 1d6 et 1d10. Sur un 1 ou 2 sur le d6 il y a une trappe. S'il y a une trappe le d10 en détermine le type. Pour les types 1 à 4 reportez-vous à cette fiche. Pour les types 6 à 10, voyez les fiches II et III.

1. Fosse garnie de pointes.
CLASSIQUE : 3 m de côté, 4 m 50 de profondeur
Tout poids supérieur à 15 kilogrammes sur le dessus forcera sa clenche relevable, renversant ceux qui se trouvent sur le couvercle dans la fosse et leur infligeant 1d8 points de dégâts. Le fond de cette fosse est garni avec un nombre important de pointes en bois ou en métal. Lancez un second d8 pour déterminer le nombre de pointes sur lequel chaque personne tombe. Chaque pieu fait 1d6 points de dégâts.

2. Fosses à couvercles basculants.
CLASSIQUE : 3 m de côté, 6 mètres de profondeur
Les victimes qui marchent sur le couvercle le font basculer fortement, ce qui les fait tomber dans la fosse et leur inflige 2d6 points de dégâts. Après que les victimes soient tombées dans la fosse, le couvercle se remet en place et ferme la fosse. Installé sur des pivots, il est d'habitude fait en grosse pierre. Pour le soulever, il faut que les victimes qui sont à l'intérieur de la fosse soient capables d'atteindre ce couvercle et d'exercer une Force totale de 18 ou plus. S'il faut libérer plus d'une personne, il faut généralement bloquer le couvercle en position ouverte avec quelque chose pour permettre aux personnes suivantes de quitter la fosse.

Les attaques portées contre le couvercle qui font plus de 40 points de dégâts en un endroit le fissureront, permettant à l'air de passer, et faisant un trou visible. Douze points de dégâts supplémentaires ouvriront un trou par lequel les créatures de taille M pourront passer. Les attaques violentes qui font 16 points de dégâts ou plus au couvercle en un round le soulèveront momentanément de 15 centimètres ou moins (et feront du bruit). Un test de Dextérité réussi permettra à celui qui se trouve dans la fosse de lancer une corde ou un autre objet par l'ouverture avant que le couvercle ne retombe. Les couvercles qui retombent sur des cordes non magiques ont 1 chance sur 6 de les couper. Si ce n'est pas le cas, la corde est accrochée par le couvercle, ce qui permet aux « prisonniers » de grimper jusqu'au « plafond » de la trappe. Un couvercle fermé empêche une localisation facile de la trappe et de ses occupants, et limite l'air dans la fosse à trois tours (la moitié de cela s'il se passe une activité prolongée et éreintante, comme le fait de creuser ; les fosses plus grandes ont plus d'air, les plus petites en ont moins).

3. Fosse avec toboggan.

CLASSIQUE : 3 m de côté, 4 m 50 de profondeur, spécial

Ces fosses sont typiquement équipées de couvercles pivotant identiques à ceux des pièges de Type 1. Les caractéristiques classiques données ci-dessus s'appliquent en haut de la fosse, mais le fond se transforme ou s'effondre en un toboggan lisse conduisant à un autre niveau ou au repaire d'un monstre. Les dégâts de la chute sont de 1d8. Le toboggan peut être sec ou glissant ; habituellement on favorise la croissance de moisissures le long du toboggan plutôt que d'utiliser de la graisse ou d'autre substance qui perdent de leur nature glissante à la longue.

Certains toboggans sont équipés de trappes à pointes dans lesquelles les victimes tombent sans pouvoir rien faire. Les pointes font 4d6 points de dégâts s'il s'agit de dispositifs rétractables de blocage avec des épieux (qui pointent à la rencontre de la chute des victimes), et 2d4 s'il s'agit de lances fixées, de « trappes » situées le long des murs, avec un espace au centre pour permettre aux victimes de passer à travers les pointes ou de les escalader.

Les toboggans peuvent avoir des lames scellées le long de leurs murs. Ces lames sont généralement de vieilles armes rouillées enfoncées ou cimentées sur les murs (rarement, elles peuvent se rétracter, ne sortant que lorsque l'on touche dans le toboggan et à proximité, des pierres qui font office de déclic). Chaque lame « découpe » de façon classique une victime en armure pour 1-2 points de dégâts, et fait 2-5 points de dégâts à une victime sans armure. Les armures de cuir cloutées, de cuir ou matelassées sont détruites par les coups de 1d8 +2 de ces lames ; ensuite, l'armure est trop endommagée pour être utile, et son porteur est considéré « sans armure ».

D'autres toboggans tournent vers des puits rocailleux aux murs raboteux. Un contact avec ces murs raboteux et déchiquetés fait typiquement 3d4 points de dégâts, 1d4 par tranche de 3 mètres traversée, avant que la victime qui est en train de tomber ne soit arrêtée par des impacts répétés. De rares toboggans peuvent conjuguer ces dangers. Un toboggan peut avoir en haut une échelle en retrait pour permettre sa traversée lors de travaux d'entretien. Les toboggans qui donnent accès à des coffres forts ou repaires secrets possèdent souvent plusieurs cordes de rappel tendues en travers ; ceux qui glissent le long du toboggan et qui connaissent l'emplacement d'une porte secrète utilisent ces cordes pour ralentir leur descente, s'arrêter au bon endroit, et quittent le toboggan, tandis que des intrus ignorant cela peuvent ralentir leur chute mais ne connaissent aucune autre échappatoire sinon la descente (vers des dangers ou des monstres qui les attendent).

4. Fosse remplie d'eau.

CLASSIQUE : 3 m de côté, 9 mètres de profondeur totale dont 4 m 50 d'eau

Souvent combinées avec les trappes de types 2 et 3, ces fosses ont rarement des pointes à cause de l'effet amortissant de l'eau. Cet effet amortissant réduit typiquement les dégâts de chute (1d6 points par 3 mètres de chute) de moitié. L'eau peut contenir des monstres aquatiques, des maladies ou des poisons, ou elle peut simplement présenter le danger d'une mort par noyade ; pour les règles couvrant la nage, l'escalade, le plongeon et le fait de retenir son souffle, reportez-vous à la section « Temps et Déplacements » (Natation) du *Manuel des Joueurs*. Les créatures au sang chaud qui s'agitent continuellement dans l'eau froide risquent d'attraper une pneumonie (test de Constitution chaque heure pour l'éviter) au bout de 8 heures. La mort par exposition longue est probable (test de Constitution pour l'éviter, tous les tours) après que 30 heures aient passé, si un personnage ne peut pas se sécher ou se réchauffer. Certaines trappes de cette sorte sont artificielles ; ouvrir un siphon au fond aspirera rapidement l'eau (et tous les petits objets non attachés). D'autres cachent des trésors sous l'eau sombre.

TRAPPES : Fiche II sur III

Cette fiche et les deux autres donnent des grandes lignes pour les types de trappes qu'on trouve dans Montprofont. En ce qui concerne le placement aléatoire de trappes et les trappes des types 1 à 4, reportez-vous à la fiche I de ce trio. Pour les trappes des types 8 à 10, voyez la fiche III.

5. Fosse à gravité inversée.
CLASSIQUE : 3 m de côté, 9 mètres de profondeur
On peut diriger et relier ces rares pièges magiques dans diverses suites vicieuses dans lesquelles les victimes ricochent, mais ils se présentent la plupart du temps comme une simple fosse dans le plafond. Si on entre dans la zone « active » qui se trouve dessous, l'intrus est affecté par un sort de *gravité inversée*.

Les dégâts varient en fonction de la hauteur de la cheminée, mais sont toujours encaissés en double : avec le haut de la cheminée, et avec le bas lorsque le sort de *gravité inversée* disparaît et que la victime retombe. Pour une cheminée classique de 9 mètres de haut démarrant à un plafond de 3 mètres, les dégâts sont de 4d6 par chute. Il faut que les objets fragiles qui sont transportés effectuent deux jets de sauvegarde contre les Chutes.

Le haut de la cheminée peut en plus être piégé avec des pointes, des fioles d'acide aisément cassables, ou des pierres aisément délogeables.

Une fois déclenché, ce type de trappe reste typiquement inactif jusqu'à un round après le départ ou l'enlèvement de la zone « active » du corps qui l'a activé. Quelques spécimens opèrent pendant un tour après l'activation initiale, l'effet de *gravité inversée* restant actif tous les autres rounds, peu importe la présence d'un intrus. Les victimes incapables de sortir de la zone « active » font ainsi plusieurs voyages et subissent des dégâts cumulatifs.

Des magies de *vol* ou de *feuille morte* empêchent de subir les dégâts de ce type de trappe si elles fonctionnaient déjà lorsque l'intrus est entré dans la zone « active ». Aucun de ces sorts ne peut être lancé à temps pour empêcher les dégâts du double impact, mais on peut activer à temps des objets magiques (comme des anneaux) pour empêcher les dégâts de la deuxième série d'impacts. Un test d'Intelligence réussi peut aussi empêcher les dégâts de la première série d'impacts pour celui qui porte un objet magique adéquat. Un sort de *dissipation de la magie* empêche la trappe de fonctionner pendant 1 round par niveau du jeteur.

Les trappes-ricochets de cette sorte impliquent souvent deux cheminées dans le plafond et en pente, avec une intersection commune. Les victimes sont propulsées dans une cheminée puis balancées brusquement dans une autre (souvent dans de nouveaux périls, comme une autre fosse, ou une fosse garnie de mâchoires mécaniques (Halaster a besoin d'utiliser ses pièges à ours pour quelque chose…). Des monstres peuvent attendre près de tels endroits afin de sauter sur les victimes affaiblies de ces pièges.

6. Fosse mobile.
CLASSIQUE : voir types 1 à 5
Ces rares trappes magiques peuvent être de n'importe quel type de 1 à 5. Des enchantements mystérieux les font bouger et apparaître de temps à autre dans des lieux différents. Elles peuvent se déplacer avec des victimes ; elles peuvent atteindre différents points de chute, s'ouvrant brusquement sur une pièce dessous, ou entrant en contact avec un fleuve ou une coulée de lave. Les fosses mobiles peuvent également se dépla-

cer pour s'ouvrir brusquement sous des aventuriers qui étaient à l'abri sur un « sol ferme » un round avant. Ces fosses mobiles ont une VD de 4 ou moins.

Dissipation de la magie, *liberté* ou des sorts similaires lancés sur de telles fosses expulsent toute personne en leur sein vers le Plan Astral, où elles dérivent si elles ne sont pas propulsées et reliées par une corde d'argent au Plan Primaire. Pour plus de détails sur le Plan Astral, consultez le supplément AD&D® intitulé PLANESCAPE™.

7. Fosse du châtiment.

CLASSIQUE : 3 m de côté, 3 mètres de profondeur

Ces trappes peuvent être des types 1 à 5, ou peuvent être de simples endroits de 3 mètres de profondeur tapissés de pierre (1d6 points de dégâts dus à la chute), avec des couvercles qui sont soit des illusions, soit qui basculent, soit qui s'écroulent. Une fosse du châtiment est toujours remplie de bras mécaniques animés qui ressemblent aux bras gantés des humains vêtus d'une armure de plates complète, et qui attaquent les intrus. Les bras de la fosse sont enchantés d'une façon identique aux horreurs casquées (voir le **Guide des monstres**). Dans 10 % des cas, les armes sortiront des trous dans le mur et y retourneront si on les amène à 3 pv ou moins. Sinon elles attendent « tendues dans le vide », tout le temps. Chaque bras a une CA de 2, est de taille M (ou plus grand dans 10 % des cas), et manie une arme.

Les bras de la fosse ont une portée normale pour un humain, ils peuvent manier toutes les armes à une main (y compris celles qui sont magiques) et infliger les dégâts classiques, sans pénalité de Force ou de compétence. Typiquement, ils manient des épées courtes (1d6), des hachettes (1d6), des marteaux de guerre (1d4 +1) ou des épées larges (2d4 points de dégâts) avec un TAC0 de 18.

Les bras de la fosse peuvent supporter 2d6 points de dégâts avant de lâcher leurs armes. Un bras peut encaisser 2d8 points de dégâts avant de perdre sa main, et il se brise en éclats métalliques lorsqu'on lui inflige 3d10 points de dégâts.

Un bras désarmé donne des coups de poing pour 1d4 points de dégâts, et attrape et tient un victime pour 1d2 points de dégâts tout en l'immobilisant. Une victime immobilisée subit une pénalité de -4 à sa CA contre les attaques des autres bras ou occupants de la fosse, une pénalité de -3 à ses jets d'attaques et de dégâts, et il faut qu'elle réussisse un test de Force avec une pénalité de +3 pour s'extirper hors de l'étreinte. Un bras qui a perdu sa main ne peut que donner des coups pour 1d6 points de dégâts.

Les bras sont affectés par certains sorts comme *dissipation de la magie*, qui les immobilise pendant un round par niveau du jeteur. Ils réfléchissent tous les sorts sur leur jeteur ou des cibles aléatoires 70 % du temps, mais ils ne sont jamais affectés par la magie des enchantements et des charmes, comme les effets magiques de *charme*, de *sommeil* ou d'*immobilisation*. Les attaques électriques servent toujours à les guérir, pas à les blesser, les dégâts étant ajoutés aux points de vie du bras.

Les fosses du châtiment sont équipées de 1d12 bras. On peut les disposer sur les murs (60 % de chances pour chaque bras), le sol (25 %) et le plafond (15 %), et on les met généralement afin de recouvrir l'intérieur tout entier de la fosse, et d'être à portée d'arme d'au moins un autre bras.

Les fosses du châtiment ont quelques fois un monstre « gardien » qui peut activer les bras pour libérer des victimes non visées, nettoyer les débris, etc. Les magiciens, les liches et les autres personnages qui lancent des sorts placent souvent de telles trappes près de leurs repaires afin d'affaiblir les intrus, de décourager les irruptions dans leur intimité, et de leur fournir de la nourriture, de la magie et des trésors « frais ». Si quelqu'un garde une fosse, les bras cassés sont habituellement remplacés au rythme de un tous les 20 jours.

TRAPPES : Fiche III sur III

Cette fiche et les deux autres donnent des suggestions pour des trappes. Pour les trappes des types 1 à 4 voyez la fiche I. La fiche II détaille les pièges des types 5 à 7.

8. Fosse à leurre

CLASSIQUE : voir types 1 à 5 et type 7

Ces trappes peuvent être de n'importe quel type allant de 1 à 5, ou du type 7. Elles sont accompagnées par des trappes aisément détectables ou à l'évidence fausses : des blocs de plancher décolorés qui ne vont pas avec le décor, des endroits avec des joints évidents ou des cordes attachées à des poulies, etc.

Ceux qui évitent les fausses trappes en grimpant, faisant le tour en suivant les rebords et utilisant sinon la route la plus logique pour les éluder subissent le même traitement que ceux qui entrent à l'aveuglette dans les fausses trappes.

Dans les deux cas, les intrus tombent soudain par une porte dimensionnelle dans une fosse voisine réelle, et en subissent les effets. Dans 10 % des cas il n'y a pas de trappe réelle, mais la zone du piège contient une série d'arbalètes déclenchées par des fils (TAC0 7, 2 attaques/round, les carreaux font 1d4 points de dégâts plus d'éventuels effets liés à des venins somnifères ou des poisons). La victime est sous l'effet de *clignotement* dans un champ de tir de ces armes pendant 1d6 +1 rounds, sans pouvoir rien y faire. Le « champ de tir » peut être un morceau de couloir vers l'avant, les arbalètes tirant depuis des trous dans les murs ou le plafond. Les arbalètes qui n'ont pas tiré durant la course dans le couloir restent actives pour les retardataires qui entreront dans le champ de tir.

9. Fosse habitée (également connue sous le nom de « fosse infestée »).

CLASSIQUE : 3 à 4,5 m de côté, 6 mètres de profondeur

On peut conjuguer ce type de fosse avec tous les autres types détaillés dans ces fiches. Si vous le désirez, lancez 1d6 à chaque fois que vous trouvez une fosse : 1 ou 2 indique un monstre qui y habite.

Les trappes peuvent contenir divers monstres qui peuvent survivre dans des quartiers confinés et à de longues attentes. Certains monstres peuvent utiliser des tunnels de liaison discrets et petits, leur fournissant un passage vers et hors de la fosse, ainsi qu'une bonne quantité d'air frais. Les monstres que nous vous suggérons comprennent les morts-vivants, les mille-pattes, les araignées géantes, les striges, les serpents volants et l'objet magique similaire à un monstre connu sous le nom de *dague volante*. Rarement, un monstre plus grand comme un ver charognard, une mimique ou un enlaceur peut se tapir au fond d'une fosse.

Nous ne vous donnons ici aucun chiffre pour ces créatures. Si un MD utilise ces menaces supplémentaires, ceux qui tombent dans la fosse subissent involontairement des jets d'attaques. S'ils « touchent » la bête de la fosse (ou un compagnon PJ déjà là), la créature subit les mêmes dégâts de chute que ceux de celui qui lui est tombé dessus. Notez que cela donne à certains monstres des effets d'attaques automatiques contre les intrus PJ.

Trappe à spores : Des types spéciaux de fosses habitées dans Montprofont sont les « trappes à spores ». Il s'agit de simples fosses de type 2 dont le couvercle à bascule s'abat afin d'emprisonner dans la trappe celui qui l'a déclenchée, et relâche en même temps « un monstre sphérique avec un gros œil et dix pédoncules oculaires frémissants » (la spore gazeuse ; voir le *Bestiaire Monstrueux* à « Fongus ») dans le couloir au-dessus. Elle avan-

ce immédiatement vers les aventuriers PJ (attirée par le bruit, la chaleur et la lumière qui les accompagnent). Après que les PJ deviennent habitués à ces trappes, glissez un gauth (voir le *Bestiaire Monstrueux* à « Semi-tyrannœils ») ou un baiser mortel (un nouveau monstre détaillé dans ce coffret) à la place de la spore gazeuse.

Vous devez déterminer les trésors des fosses habitées avant que la rencontre ne commence ; on pourrait voir au fond d'une trappe déclenchée les *potions de soins* et autres objets utiles, entraînant les PJ à combattre le monstre ou à trouver un moyen pour l'éviter, plutôt que de simplement hisser un camarade vers un endroit sûr et de se dépêcher. Certaines fosses pourraient contenir des portes secrètes ou des trappes visibles, conduisant vers un autre niveau, ou une tanière plus vaste.

On peut choisir au hasard les monstres ordinaires qui résident dans ces fosses en jetant 1d10.

Monstres habitant les fosses

1. Enlaceur (voir le *Bestiaire Monstrueux*)
2. Otyugh (voir le *Bestiaire Monstrueux*)
3. Attrapeur (voir le *Bestiaire Monstrueux* à « Rôde-Dessus »)
4. Ver charognard (voir le *Bestiaire Monstrueux*)
5. Araignée géante ou colossale (type et nombre au choix du MD ; nous recommandons 1-3 ; voir le *Bestiaire Monstrueux* à « Araignée »)
6. Crochet mortel (voir « Crochet Mortel » ; nouveau monstre de ce coffret)
7. Striges (2-5 coriaces ; voir le *Bestiaire Monstrueux*)
8. Mimique (type au choix du MD ; forme : coffre à trésors ; voir le *Bestiaire Monstrueux*)
9. Mille-pattes (type au choix du MD), nombre : 1-3 (voir le *Bestiaire Monstrueux*)
10. Monstre spécial (au choix du MD ; les possibilités comprennent les esprits frappeurs, les ombres, les créatures de sable, les cubes gélatineux et les jermlains), ou relancez le dé sur cette table et mettez 2 spécimens du monstre sélectionné dans la trappe.

10. Fosses de téléportation.

CLASSIQUE : 3 m de côté, 12 mètres de profondeur

Ces fosses sont de deux sortes : celles qui ne font rien et celles qui font mal.

On utilise les premières pour faire disparaître les intrus d'un endroit, ou pour donner à ceux qui sont au courant une sortie de secours rapide dans un endroit dangereux. Dans tous les cas, la téléportation à sens unique affecte ceux qui tombent avant qu'ils n'« atterrissent » sur quelque chose et les amène infailliblement à une destination sûre ; dans Montprofont de telles destinations sont rarement hors du donjon : Port-aux-Crânes ou les cavernes discrètes dans le dédale de tunnels du 3ème niveau sont des points de chute favoris.

La trappe de téléportation nuisible, également connue sous le nom d'oubliette, est équipée d'engins qui blessent. Il s'agit généralement d'un mince « plancher suspendu » en bois. La victime s'y écrase, encaissant des dégâts de chute (typiquement 5d6 ou plus) et l'impact fait chavirer le plancher sur ses fixations ou les brise, projetant la victime dans une zone « active » au-dessous qui déclenche la téléportation. La téléportation malfaisante mène ensuite la victime blessée dans une destination dangereuse : le repaire d'un monstre ou une autre trappe néfaste (cette fois dans un niveau inférieur du donjon, peut-être loin d'une sortie et dans une zone inexplorée).

Les portes magiques de Nadrun

De nombreuses portes de Montprofont sont magiques. Personne ne tombe d'accord sur ce que fait chacune (probablement parce qu'Halaster se délecte à les intervertir). La plupart appartiennent à douze « modèles classiques » créés il y a longtemps par Nadrun l'Artificier d'Eauprofonde, et nous les présentons ici. Nous invitons le MD à mettre ces portes dans tout Montprofont, à sa discrétion.

Type 1 : À moins que la personne qui touche cette porte ne prononce le mot de passe dans les 2 rounds précédant l'ouverture, la porte lance (comme un M12) un sort d'*immobilisation des monstres*, rayon de 3 mètres (60 % de chances) ou de *sommeil* (40 % de chances) sur celui (ou ceux) qui se trouve devant la porte ou qui la traverse. Le sort est centré au sein du passage ouvert par la porte.

Type 2 : Les créatures qui passent cette porte sont aussitôt sous l'effet d'un *seuil* qui mène à un endroit précis ou aléatoire sur un autre plan ou dans les Royaumes (au choix du MD). Le *seuil* fonctionne comme le souhaite le MD : tout le temps, après un déclic précis, au hasard, ou à un rythme donné (c'est-à-dire toutes les septièmes fois où l'on ouvre la porte).

Type 3 : Cette porte arbore un *symbole* permanent (le sort de magicien du 8ème niveau, avec les effets choisis par le MD). Il est dissimulé par un panneau coulissant qui s'ouvre pour le dévoiler à chaque fois qu'un être vivant s'approche à 3 mètres du côté « extérieur » (actif) de la porte.

Type 4 : Toutes les troisièmes fois où l'on ferme cette porte, un sort de *silence, rayon de 5 mètres* est lancé sur ceux qui l'ont traversée, le sort se centre sur quelqu'un situé à 5 mètres de l'un ou l'autre côté du chambranle.

Type 5 : Cette porte *nie* (comme une *baguette de négation*) de façon invisible et silencieuse tous les objets magiques qui la traversent, ses effets durant 1d4 tours. Les sorts mémorisés, les parchemins, les livres de sorts et les jeteurs de sorts ne sont pas affectés.

Type 6 : Les morts qui tombent, ou que l'on transporte, à travers cette porte sont animés pendant 1d6 +4 rounds avec des effets similaires au sort *animation des morts*. Ils attaquent tous les êtres vivants qui se trouvent à au plus 21 mètres d'eux comme des zombis (ou des animaux zombis ou monstres zombis, selon la nature de la créature morte). Un prêtre peut les repousser, les dissiper ou essayer de les contrôler (seuls les prêtres mauvais) ; la « dissipation » les fait redevenir des cadavres inanimés.

Type 7 : Il faut que toute créature passant cette porte (ou peut-être chaque deuxième ou troisième créature) effectue un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou soit sous les effets des sorts *cécité* et *débilité mentale* pendant 2-5 rounds. À la fin de cette période, il faut que les victimes se protègent encore contre les Sorts avec un bonus de +2. Si elles réussissent, elles récupèrent ; si elles échouent, l'un des effets, ou les deux, continue pendant 2-5 rounds supplémentaires jusqu'à ce que les jets de sauvegarde soient réussis.

Type 8 : Les créatures qui passent cette porte reçoivent une image mentale frappante d'une scène (action, personnages et décor), d'un être ou d'un objet, jusqu'à une durée maximale de 12 rounds. Le sujet de la scène est choisi par le créateur ou l'actionneur de la porte (Halaster préfère les images aguicheuses de trésors, de liches en train de rire, et de belles femmes de ses connaissances faisant des clins d'œil et envoyant des baisers).

Type 9 : Quiconque passe cette porte (quelqu'un qui rate un jet de sauvegarde contre les Sorts, ou que le MD a choisi en secret) est suivi par 1-3 doubles parfaits. Ces images

sont des illusions intangibles. Elles suivent la personne réelle, singent ses actions, jusqu'à ce qu'elles se fondent en lui 2-5 rounds plus tard. La créature réelle subit 1-4 points de dégâts électriques et 1-2 rounds de *confusion* par image qui se fond en elle.

On ne peut pas dissiper ces images ou ne pas y croire. Bien qu'immatérielles, on peut les détruire en leur infligeant 12 points de dégâts par des attaques physiques ou magiques. En cas de combat, les images ont une CA de 2. Elles ne peuvent se fondre et blesser que la créature qu'elles reproduisent ; elles sont inoffensives pour les autres qui entrent en contact avec elles.

Dans 10 % des cas, ce type de porte agit comme un *miroir d'opposition*, créant 1-3 images qui poursuivent activement et attaquent leur double réel.

Type 10 : Cette porte est en métal et est toujours verrouillée. À chaque fois qu'on la crochette ou qu'on la force, elle émet une simple décharge électrique de 3d6 points de dégâts. Rien ne se passe si on utilise une clé ou un mot de passe pour l'ouvrir.

Type 11 : Ce type de porte est généralement décoré avec un heurtoir ou un bouton en forme de tête de monstre, avec des rubis, des émeraudes ou de l'ambre sculpté en guise d'yeux. Si l'on crochette la serrure ou que l'on bouge les gemmes, l'embrasure de la porte libère des monstres au bout de 2 rounds (considérez cela comme un sort de *conjuration de monstre IV*). Si la porte est refermée après qu'on l'ait dérangée, elle s'ouvre d'un coup pour libérer les monstres.

Type 12 : Le Redoutable Portail. Il s'agit de la plus tristement célèbre des portes de Nadrun, qui contient une âme-en-peine emprisonnée ; la méthode de capture et d'emprisonnement du mort-vivant a été perdue après la disparition de Nadrun. Quiconque touche la porte directement se voit absorber 1 niveau d'énergie à chaque fois (ou 1 niveau par round pour un contact continu et prolongé). Si la porte est détruite, l'âme-en-peine s'échappera et attaquera sauvagement toutes les créatures vivantes avoisinantes. On peut la repousser ou la dissiper une fois sortie de la porte, pas quand elle y est enfermée.

Portes piégées

Toutes les portes de Nadrun peuvent être conjuguées à des pièges physiques, et c'est le cas de la plupart. Il y a beaucoup de pièges de ce genre ; les plus communs comprennent :

- Des poignées ou des boutons qui contiennent des aiguilles empoisonnées, ou des cavités avec des couvercles coulissants (actionnés en remuant le bouton) qui contiennent des vers putrides, un limon vert ou une moisissure, brune ou jaune.
- Des vessies remplies de gaz empoisonné (ou de la vapeur chargée de spores de moisissure jaune) qui éclatent si on frappe violemment les panneaux de la porte.
- Des mécanismes qui tirent des dagues, des carreaux, de javelots ou des fléchettes dans le dos des créatures une fois la porte refermée, sauf si on les désactive avec une clé.
- La poignée de la porte vient quand on la tire, ce qui fait bouger un panneau glissant du sol (au moyen de câbles et de poulies). Les créatures qui se tiennent devant la porte toujours close sont précipitées dans une fosse, remplie d'eau et garnie de pointes, ou bien n'hésitez pas à utiliser un des types détaillés dans les trois fiches de ce coffret relatives à ces souricières.
- Un large seuil qui, si on marche dessus trois fois en 5 rounds (c'est-à-dire 3 PJ), active une fosse qui s'ouvre immédiatement derrière la porte.
- La porte est montée sur des gonds et lestée de façon à s'écrouler sur quiconque essaie de l'ouvrir, faisant 5d6 points de dégâts d'écrasement.

Tables des trésors de Montprofont

Pour les trésors aléatoires les différents volumes de *Bestiaires Monstrueux* donnent des lettres qui suggèrent les trésors typiques transportés par des monstres seuls. Le supplément *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés* comprend un chapitre sur les trésors qui détaille de nombreuses pierres précieuses que l'on trouve dans les Royaumes et qui donnent des tables à la fois utiles pour « alimenter son donjon » et pour équiper les tombeaux et les êtres que l'on rencontre. Nous vous donnons ici des tables supplémentaires à utiliser pour les monstres intelligents comme des PNJ aventuriers de bas niveau, ou des orques (notamment ceux des patrouilles de Hlethvagi du 1er niveau).

Équipement et objets personnels
Les trésors des monstres et des PNJ sont déterminés par le lancer de 1d12 :

1. Objet magique mineur : lancez sur la Sous-Table 1 ci-dessous
2. Une trousse d'outils de voleurs ou une barre à mine (1d6 points de dégâts, même compétence qu'un gourdin)
3. Gemmes : lancez sur la Sous-Table 2 ci-dessous
4. Bourse : lancez sur la Sous-Table 3 ci-dessous
5. Maillet en bois (1d4 points de dégâts, même compétence que le marteau de guerre) et 1d4 +6 pointes de fer, ou de la nourriture (généralement une outre de 4 litres de vin, une roue de fromage, et une miche de pain dure)
6. Lanterne à capuchon (et 6 bougies, 2 bougies fines pour allumer, des pierres et mèches) ou de la nourriture (généralement une outre de 2 litres d'eau aromatisée avec du jus de citron, une saucisse épicée entière, deux pickles entiers enveloppés dans un linge huilé, et une poignée de noisettes et de radis)
7. Sacs : 1d6 faits en toile résistante et avec des cordons
8. Gantelets : 1 paire ; du cuir renforcé et graissé pour le rendre résistant (empêche les brûlures des cordes et les dégâts abrasifs, et annule les dégâts dus à une exposition ou à un round d'acide, d'huile enflammée ou de feu non magique)
9. Anneau de cuivre : 15 % de chances qu'il soit magique ou renferme quelque chose d'intéressant (crochet empoisonné, clé, etc.) ; évitez des choses que le porteur aurait pu utiliser contre les PJ
10. Grappin pliant attaché à une corde d'escalade noire et paraffinée (avec 2d4 x 30 centimètres de cordage)
11. *Dague +1*
12. *Potion de soins* : une fiole en acier inoxydable bouchée et scellée à la cire, décorée avec deux cercles reliés et entrelacés : « Airndoa », la rune des soins.

Sous-Table 1 : magie mineure
Lancez 1d12 ; les objets marqués d'un astérisque sont détaillés au chapitre **Objets magiques** du *Guide de campagne de Montprofont*.

1. Lancez encore 2 fois le dé sur cette table
2. *Baguette de lumière continuelle* (un morceau de bois insignifiant et difforme sur lequel on a lancé le sort, il est transporté dans un linge)
3. *Pierre de silence* : une pierre de la taille d'un poing sur laquelle on a lancé le sort *silence, rayon de 5 mètres* ; 10 % de ces pierres portent des sorts de *silence suspendu de Khelben*, détaillés au chapitre **Sorts** du *Guide de campagne de Montprofont*.

4. *Pointe +1* : une pointe d'acier, pour grimper ou maintenir les portes ouvertes ou fermées ; en tant qu'arme, traitez-la comme une dague pour les dégâts et le reste
5. 1d6 *Pointes de flèches de signalisation**
6. Un *œil magique**
7. Une *griffe tordue**
8. Un *œil de précision**
9. Un *collet glacial**
10. Un *style de scribe**
11. Un *badge d'action libre**
12. Une *pierre de protection**

Sous-Table 2 : pierres précieuses

Lancez 1d12 pour les gemmes ; les descriptions de ces pierres précieuses apparaissent au Chapitre 6 du supplément *l'Aventure dans les Royaumes Oubliés*. Les MD qui n'ont pas ce livre peuvent utiliser les tableaux de pierres précieuses du *GdM*.

1. 1-4 petites corstales roses (taillées en cabochon, 10 po chaque) ou 1-2 corstales plus grandes et plus pâles (20 po chaque)
2. 1-5 thuparliales vert vif (1-3 mesurent environ 2,5 centimètres de diamètre, sont taillées à facettes et valent 30 po chaque ; celles qui restent sont plus petites, taillées en cabochon et valent 10 po chaque)
3. 1-6 morceaux de verre toilé (noirs avec des lignes blanches en forme de toiles d'araignées, forme irrégulière, 15 po chaque)
4. 1-7 héliotropes (gris verdâtre, brutes, 50 po chaque)
5. 1-8 reflets dorés (10 po chaque)
6. 1-9 ioles (bleu foncé, taillées à facettes, 50 po chaque)
7. 1-10 serpentines (vert vif, taillées en cabochon, 50 po chaque)
8. 1-11 grandes larmes de ciel (transparentes et sans couleur, taillées en cabochon, 70 po chaque)
9. 1-12 cristaux de tchazar (jaune paille, 50 po chaque)
10. 1-13 octelles (grandes, forme irrégulière, orange pale, 100 po chaque)
11. 1-14 étoiles d'eau transparentes et très étincelantes, taillées en facettes, grandes, 100 po chaque)
12. 1-15 roussines (brun rougeâtre foncé, taillées à facettes, petites, 500 po chaque)

Sous-Table 3 : bourses

Lancez 1d12 et consultez la table ci-dessous ; les MD doivent ajouter parfois des curiosités à l'argent « brut » comme un anneau avec des pièces percées (généralement 20 po autour d'un anneau de laiton), ou un lingot d'argent, qui vaut typiquement 25 po. On peut dissimuler des trésors supplémentaires en argent ailleurs sur une personne, en fait dans des ceintures porte-monnaie, des talons creux dans les bottes, les ourlets de manteau, des poches dans le cou cachées sous les cheveux, etc.

1. 12 pc, 2 pa, 2 pe
2. 8 pc, 3 pa, 1 po
3. 5 pc, 7 pa, 4 pe, 1 po
4. 2 pc, 3 pa, 4 po
5. 4 pc, 6 pa, 6 pe
6. 2 pc, 5 pa, 1 pe, 4 po
7. 1 pc, 7 pa, 2 po, 1 pp
8. 5 pc, 4 po, 2 pp
9. 4 pc, 4 pa, 1 pe, 2 po
10. 3 pc, 14 pa, 1 po
11. 7 pc, 2 pa, 6 pe, 4 po
12. 2 pc, 11 pa, 2 pe, 4 po, 2 pp

Les pièges percutants

Ce titre peu élégant indique les pièges actifs et qui attaquent, qui rendent passionnants les voyages au cœur de Montprofont. Quelques uns apparaissent ici, numérotés pour une sélection aléatoire, quoique les choisir délibérément soit mieux. Lancez 1d10 et consultez la liste.

1. *Un bloc qui tombe.* Il touche avec un TAC0 de 8, frappant jusqu'à 2 PJ ; les personnages touchés peuvent tenter un test de Dextérité pour n'encaisser que les dégâts d'un impact bref (1d8) au lieu de ceux d'un impact direct (4d6). Le bloc est creux et se brise pour libérer un monstre mort-vivant, un gaz étourdissant ou un trésor caché.
2. *Une lance montée sur ressort.* Un bloc de pierre du sol s'enfonce légèrement, faisant sortir brusquement une lance propulsée par une baliste (TAC0 12, 1d6 points de dégâts) depuis un trou dans le mur.
3. Une *dague volante* (voir **Objets magiques** dans ce coffret) fond sur les aventuriers depuis un panneau coulissant dans le mur ou le bougeoir d'une torche.
4. Un *éclair* de 4d4 points de dégâts (sauvegarde pour n'en encaisser que la moitié) crépite brusquement en un arc brillant situé entre deux boucliers accrochés au mur ou deux visages de pierre souriant ; le sort se répète régulièrement.
5. *Un piège à lance « jokari ».* Un bloc de pierre du sol libère une lance qui tombe depuis un trou dans le plafond avec un TAC0 de 13 (1d6 +1 points de dégâts, sauvegarde contre la Pétrification ou la victime sera empalée par le cou ou l'épaule). Elle tombe avec une grande rapidité, en tendant un fil ; puis elle revient rapidement dans le plafond, le fil restant tendu pour déclencher la prochaine attaque. Les créatures empalées sont hissées vers le haut, la lance restant enfoncée dans leur corps. Il faut qu'elles réussissent un test de Force pour se libérer immédiatement, ou elles s'en arracheront et tomberont plus tard. Lancez 1d4 x 3 pour connaître la distance de leur chute en mètres, en ignorant les résultats trop hauts par rapport au plafond. La victime subit 1d4 points de dégâts en s'arrachant de la lance, plus 1d6 tous les 3 mètres de chute.
6. *Trappe en hauteur.* Au-dessus des PJ un bloc de pierre tombe ouvrant une cavité qui déverse son contenu sur les PJ. Quelques contenus possibles :

- Douze pots d'huile plus une fiole d'*huile des feux ardents* (détaillée dans le *GdM*), cette dernière fiole allumant toute l'huile dès son impact. Il faut que les PJ réussissent deux tests de Dextérité pour éviter (primo) un impact direct d'huile et (secundo) d'être éclaboussés. Dans cet enfer concentré, un impact direct fait 1-2 points de dégâts physiques, plus 2d8 points dus aux flammes lors du premier round, 1d8 au deuxième et 1d4 au troisième. Une éclaboussure fait 1d4 points de dégâts, puis 1 point le round suivant. Il faut que les objets inflammables effectuent un jet de sauvegarde.
- Limon vert (voir le *Bestiaire Monstrueux* à « Vases/Limons/Gelées »)
- Une tonne de rochers de tailles diverses. On doit faire deux tests de Dextérité pour éviter tous les dégâts. S'il l'un d'eux réussit, on n'encaisse que 3d4 points de dégâts ; si on rate les deux, on encaisse 4d8 points de dégâts et on est enterré pendant 1d6 rounds si l'on doit se dégager seul, 1-3 rounds si d'autres PJ peuvent aider.
- Une tonne de charognes, de détritus ou d'ordures ; les dégâts et les effets d'enterrement sont les mêmes que pour les rochers, excepté qu'un jet de sauvegarde réussi permet de ne subir que la moitié des dégâts. L'odeur que dégagent désormais les PJ attire les monstres, leur fait perdre l'effet de surprise, et détériore leur propre odorat jusqu'à ce qu'ils se baignent à fond.

7. *Baisers de vierges.* Ces pièges vicieux et jaillissants sont des silhouettes métalliques et les-

tées de femmes de taille humaine ou des barres de forge, voire des spécimens plus rudimentaires, comme des rondins de bois montés sur pivot. Ils sortent brusquement pour frapper directement le PJ qui les a déclenchés, et sont garnis de longues pointes de métal, de bois taillé en pointe ou d'éclats d'os. On les déclenche par des fils tendus, des cordes que l'on tire (ce qui exige un opérateur ; souvent quelqu'un qui fuit et qui les utilise pour protéger ses arrières), ou (d'habitude) des dalles activées par les pas des victimes.

Les « baisers de vierges » frappent une fois par activation, avec un TAC0 de 7. Ils font divers dégâts allant des 2d6 ordinaires jusqu'à 2d12. Les PJ qui s'attendent à une attaque de ce type gagnent un test de Dextérité pour n'encaisser que la moitié des dégâts. Ceci simule le fait de sauter avec le coup pour minimiser l'impact ; une tactique qui les fait souvent atterrir sur le déclencheur d'un deuxième « baiser ».

8. *Effondrement mortel*. Un gros rocher s'abat sur une victime depuis le plafond au moyen de minces fils huilés dissimulés dans les murs et reliés au déclencheur (généralement un bloc de pierre dans le sol). Les objets qui s'abattent attaquent avec un TAC0 de 5. Toute attaque qui ne rate que de 1 point est traitée comme un coup superficiel, et fait 1d4 +1 points de dégâts. Un coup direct inflige 3d6 à 5d6 points de dégâts (en fonction de sa taille), et étourdit la victime (aucune action possible) pendant le round suivant.

9. *Herse/Cage tombante*. Des treillis métalliques massifs et munis de barreaux tombent derrière et devant les PJ. Le plafond entre les treillis s'ouvre, et une rafale projette une spore gazeuse sur le groupe qui se trouve au-dessous, causant 6-36 points de dégâts d'explosion !

Sinon, les PJ voient des formes pétrifiées dans le couloir devant eux : deux par terre et fracassées, une debout. S'ils regardent le plafond, ils y verront des jointures ou des assemblages qui forment un grand rectangle au-dessus des formes. Quand les PJ entrent dans la zone, une cage tombe depuis le plafond. À l'intérieur se trouve un panier métallique qui libère une cockatrice en colère. Les PJ doivent la tuer ou réussir un jet de Barreaux et Herses pour sortir avant qu'elle ne les pétrifie. Jeter des morceaux de débris à la cockatrice lui fait 1d4 +1 points de dégâts par morceau, et faire tomber l'aventurier pétrifié et intact dessus lui fait 3d4 points de dégâts, mais ne la plaquera pas au sol. Si la cockatrice est tuée, permettez aux joueurs d'effectuer un jet de Barreaux et Herses pour s'échapper (bien que des monstres puissent arriver et attendre leurs proies pendant que les PJ s'éreintent). Si les personnages-joueurs abandonnent et décident de se reposer, une manticore arrivera et leur jettera les pointes de sa queue à travers les barreaux.

Une dernière alternative : les PJ trouvent un endroit aplati et en terre dans un couloir. Une partie du plafond tombe comme une rampe ; la partie inférieure se trouvant à leurs pieds. Un rocher roule le long de cette rampe : c'est un galeb duhr qui bondit à l'attaque !

10. *Obstacles de pierre*. Des bras de pierre de taille M jaillissent brusquement des murs du couloir sur une portion longue de 9 mètres, saisissant et agrippant les PJ avec un TAC0 de 13. Tout bras qui attrape un PJ le retiendra fermement pendant 2-5 tours, lui infligeant 1 point de dégât d'écrasement par round ; les autres bras essaient alors de saisir dans le vide pendant un round, puis retournent dans la roche (jusqu'à ce qu'une créature s'approche encore à 1 m 50.

Comme Halaster l'a prévu, les bras immobilisent les aventuriers et tôt ou tard des monstres intelligents arrivent. Il faut que les PJ piégés les implorent, marchandent avec eux ou les combattent de leur mieux tandis qu'ils sont encore bloqués. Les PJ comme les monstres risquent de se faire attaquer par les bras. Les créatures piégées subissent une pénalité de -2 à leurs jets d'attaques, et une autre de +2 à leur Classe d'Armure.

Souricières et leurres

Les **souricières** sont des choses physiques qui capturent ou gênent les PJ.
Les **leurres** sont des tactiques, des événements ou des objets qui attirent les PJ dans une zone, et de leur plein gré.

Cette fiche donne quelques exemples de souricières et de leurres. Plus que tout autre « sale coup » d'un donjon, ces derniers nécessitent une improvisation continue de la part du MD à opposer aux connaissances, aux goûts, aux dégoûts et aux faiblesses des joueurs et des personnages. Ils doivent être utilisés au hasard et à la discrétion du MD.

Souricières

Collet flexible : Ces minces fils huilés sont posés de sorte à se resserrer lorsque quelque chose les remue, eux ainsi que les faibles crochets qui les retiennent ; puis ils tirent leur prise en l'air tandis qu'un rocher attaché à l'autre bout du fil descend. On utilise souvent de la *poussière de disparition* ou un sort d'*invisibilité* pour dissimuler ce collet. On pose souvent de telles souricières en trois exemplaires espacés de façon à rendre très difficile le fait de toutes les éviter.

Il faut que quelqu'un pris dans ce piège réussisse des tests de Force, de Dextérité et d'Intelligence lorsqu'il en rencontre un. S'il en rate un, le collet l'attrape aux pieds, aux bras, aux jambes ou à la tête. Les personnages capturés lâchent tout ce qu'ils portent, à moins qu'ils ne réussissent un deuxième test de Force, puis ils sont entraînés en l'air et subissent 1d4 +2 points de dégâts. Chaque round suivant, ils subissent 1d4 points de dégâts de constriction ; ajoutez 3 points de dégâts d'étranglement par round si le collet est autour du cou du personnage. Les fils ont une CA 5 et encaisseront 7 points de dégâts à n'importe quel endroit avant de céder. On équipe souvent ces souricières d'alarmes bruyantes : les contrepoids sont pourvus de morceaux de métal attachés qui se heurtent violemment tandis que les poids tombent.

Pièges à loups : Il s'agit du piège familier fait de mâchoires métalliques montées sur ressort qui vous attrape les chevilles, que l'on trouve dans de nombreux récits d'aventures périlleuses ; on peut y mettre de la nourriture ou des objets comme leurres, le dissimuler avec des feuilles, des cadavres, ou simplement avec une cape déployée avec soin (ou encore le rendre invisible avec de la poussière magique).

Quand un piège à loups est déclenché par le dérangement de sa « pédale », il faut que la victime effectue un test de Dextérité. S'il est réussi elle ne subit que 1 point de dégât, le piège ne faisant que l'érafler ; s'il est raté, elle subit 1d6 +3 points de dégâts et se retrouve piégée. Si le piège est mobile, on peut le traîner avec une pénalité de quatre points à sa vitesse de déplacement, de deux points à sa classe d'armure, et 1-2 points de dégâts supplémentaires tous les 3 rounds, à cause de la perte de sang ; le fait de se déplacer avec un piège attaché à son pied laisse une trace sanglante à travers le donjon, trace aisément détectée par les monstres errants. Si le piège est fixé au sol, il faut que la victime se libère, le brise ou finisse par mourir sur place.

Typiquement, de tels pièges nécessitent un jet de Barreaux et Herses réussi pour les déformer, ou l'application d'une Force de 18/24 au moins pour les ouvrir. Ils ont une CA 1 et encaisseront 32 points de dégâts à un endroit précis avant de se casser. Les attaques sur le piège peuvent aussi toucher la victime immobilisée ou faire du bruit qui attire les monstres. Les victimes prises dans un piège à loups fixé à un endroit subissent une pénalité de cinq points à leur CA (avec au pire une CA 10).

Leurres

Leurres auditifs : Les leucrottas et les autres créatures qui sont des imitateurs accomplis deviennent des adeptes de l'embûche des aventuriers curieux. Peu importe le degré d'accomplissement de ces derniers, rares sont ceux qui peuvent résister aux appels au secours ou à l'odeur de l'argent.

Par exemple, un cri, d'une voix terrifiée de femme de race humaine : « Non ! S'il vous plaît ! Non ! » auquel répond un grognement de colère d'une voix d'homme : « Alors donne-moi la gemme ! Je suis le seul à pouvoir utiliser ses pouvoirs ! Par tous les saints, fille : donne-moi la gemme ! » Une autre manœuvre populaire est celle de l'humain terrifié : « Pitié ! Épargnez-moi ! Vous aurez en échange six mille pièces d'or : tenez, la clé du coffre ! Laissez-moi partir et je vous dirai où le coffre est caché ! » Ceci peut être suivi par de rudes négociations : «… dans un caveau de la Cité des Morts, mais vous ne le trouverez jamais » ou « Je peux y rajouter des gemmes, alors… ».

Les monstres travaillent souvent de concert pour de tels pièges : un humain qui fait les voix tandis qu'un ogre ou un hobgobelin attend prêt à attaquer. De nombreux gobelinoïdes utilisent pour cela des esclaves humains entraînés.

Leurres visuels : L'imitation visuelle est plus familière pour la plupart des aventuriers. Les dopplegangers prennent souvent la forme d'aventuriers présumés morts. Ils mettent l'équipement et répandent autour d'eux les trésors qu'ils ont gagnés afin que les aventuriers soient tentés de fouiller les corps. Les dopplegangers observent bien le groupe de PJ tandis qu'on les retourne, les fouille, etc. ; et ils peuvent décider d'attaquer ou non. D'autres créatures (comme des perceurs) se placent au-dessus de cadavres équipés de façon attrayante, attendant d'avides explorateurs de donjons.

Les mimiques préfèrent des rôles plus élaborés. Après avoir trouvé un trou ou une alcôve naturelle dans un couloir ou une caverne, une mimique peut prendre la forme d'une pierre qui dépasse ou d'un affleurement de roche naturelle, empilant laborieusement des blocs de pierre devant elle-même, jusqu'à en faire un mur. Lorsque sa proie s'approche, la mimique remue un peu pour faire tomber les blocs de pierre sur le groupe, faisant 2d4 points de dégâts ou moins à chaque PJ touché, puis elle garde sa forme, attendant que les aventuriers l'escaladent pour fouiller le trou qu'elle a laissé : « où il y a à l'évidence quelque menace qui se cache ». Voici d'autres leurres et pièges visuels des mimiques :

- Dans une pièce décorée les PJ trouvent un trône de pierre dont les bras sont incrustés de pierres précieuses formant un motif. Les gemmes sont réelles mais le trône, lui, est une mimique.
- Il se peut qu'une pièce au trésor ait une trappe au sol : un bloc de pierre avec un anneau pour tirer encastré dedans. La trappe est en fait une mimique qui bouche le haut d'un puits désaffecté, dans lequel elle entraîne les PJ qui l'attaquent.
- Une autre pièce possède une tapisserie en lambeaux pendue à un mur. Elle a des trous et semble en loques et sans valeur. À travers les trous on peut voir une porte en pierre fermée. La porte est réelle, mais la vraie tapisserie s'est désagrégée depuis longtemps : celle-ci est une mimique qui tombera sur toute créature la frôlant ou l'écartant pour aller vers la porte.

De nombreuses personnes emploient des variantes de ces leurres. En guise de clin d'œil, décrivez un voleur humain qui essaie le vieux truc du « diadème au bout d'un fil », tirant un petit anneau doré serti de fausses gemmes le long du sol à l'aide d'un fil fin, afin d'amener les PJ vers un piège qui les attend. Ce coup risible peut faire mal si on l'utilise avec certains des pièges détaillés dans la fiche « Pièges percutants » ; les PJ moqueurs peuvent avancer droit sur un « baiser de vierge » ou sous une lance montée sur ressort.

Tables pour « aménager » vos donjons

Une grande partie de l'ambiance d'une exploration de donjon vient des petits détails frappants que le MD donne aux joueurs. Si on les utilise avec talent, ils rendent l'endroit plus réaliste et y font vivre des aventures colorées dans l'esprit des joueurs. De façon idéale, chaque MD amène son propre « aménagement » de donjon pour équiper une campagne distincte, jouant sur ce que ses joueurs n'aiment pas, redoutent ou sur ce qui les intéresse. Cette fiche donne plusieurs tables de détails que nous soumettons au choix des MD (ou à un tirage aléatoire).

Table 1 : Sons

Lancez 1d12 pour déterminer les bruits qu'entend le groupe.

1. Un cri lointain qui : a) s'étouffe, b) devient plus fort et se rapproche ou c) s'arrête brusquement.
2. Un bruit soudain et grave d'éboulement de gravats qui vient d'un affaissement brusque ou d'une secousse sismique, quelque part…
3. Dans le lointain, le carillon retentissant et résonnant d'une grande cloche. Il signale la mise en route d'un portail particulier, au cœur de Montprofont, amenant de nouveaux monstres venus de lieux et de plans étranges et lointains.
4. Un petit rire caustique, humain et proche.
5. Un bruit de grattement furtif et intermittent, qui vient d'à côté…
6. Un bruit de craquement fort et métallique.
7. Le bruit de pieds ou de pattes en train de courir quelque part devant.
8. Un soupir bas, bref, et qui résonne, qui semble venir de toutes les directions à la fois…
9. Un bruit fort et sourd suivi d'un gémissement.
10. Un bruit de sifflement faible mais proche.
11. Un grognement grave mais calme qui vient de derrière le groupe.
12. Un bruit de tapotement ou de coups.

Table 2 : Odeurs

Lancez 1d12 pour que le groupe détecte les odeurs suivantes :

1. Des senteurs de cuisine : de la viande, du poisson ou un mélange ; les odeurs d'oignon et d'ail prédomineront quel que soit le mélange dans lequel elles sont présentes.
2. Une odeur nauséabonde de pourriture ou d'excréments.
3. Une odeur de moisissure ou d'autres champignons.
4. Un relent de brûlé : la fumée d'ordures ou de bois brûlés.
5. Une senteur épicée faible, cyclique, diminuant.
6. L'odeur de sang, de sueur et de peur fraîchement répandue.
7. L'odeur salée et caractéristique de la marée.
8. Une odeur de terre et d'humidité (de décomposition générale et de choses qui poussent).
9. L'odeur âpre de l'ozone laissé par des éclairs ou d'autres décharges électriques.
10. De l'eau stagnante et fétide accompagnée de senteurs rances de moisissure.
11. De l'eau courante avec une faible odeur de poisson et d'algue.
12. Une senteur épaisse, douceâtre et parfumée d'origine inconnue.

Table 3 : Choses

Lancez 4d8 pour déterminer les objets que l'on trouve éparpillés dans le donjon.

4. Des os humains en forme de flèche sur le sol, pointant dans une direction précise.
5. Un fourreau en cuir usagé, que l'on a jeté et qui contient une épée courte rouillée à moitié dégainée ; cette épée encore utilisable ne rentre pas dans le fourreau bien que quelqu'un ait apparemment essayé de le faire.
6. Des os de doigts humains, 4d6 en tout.
7. Un message (gratté sur le sol ou le mur, ou écrit avec du sang) ; voici certains exemples en thorass : « Gare au noir... », « Ainsi finit le dernier et meilleur guer... », « En bas de Ssrystonn », « Prenez à gauche au puits », « La cloche qui sonne indique une capture de monstres », « La liche sait — elle attend au... », « Elminster est vivant », « On récompense ainsi les traîtres », « Ne gâchez aucun sort sur le trône ».
8. Trois billes de cire ; s'ils marchent dessus, il faut que les PJ effectuent un test de Dextérité ou glissent rapidement puis tombent : lancez 1d6 ; sur un 1 ou un 6 ils subissent 1 point de dégât dû à la chute, et sur un 3 ou un 4, il faut que les objets fragiles qu'ils portent effectuent un jet de sauvegarde ; sur un 2 ou un 5 ils n'ont rien et leurs objets non plus.
9. Une ancienne figurine rudimentaire en os d'une femme humaine.
10. Une écharpe de soie rouge.
11. Le bout brisé d'une épée d'acier disparue.
12. 1d12 dents humaines, jaunies et fragiles.
13. Un morceau d'une lanière de cuir pourrie.
14. Une corne à boisson polie et aux bords en argent (vaut environ 3 pa).
15. Une pièce de jeu en ivoire (vaut 7 pa).
16. Un petit morceau (1d6 x 30 centimètres de long) de corde de chanvre, quasi neuve.
17. Un crâne humain (soit cassé en plusieurs morceaux, soit intact mais sans les mâchoires, soit complet).
18. Un bout de bougie brisé : du suif avec une mèche.
19. Une carte (le MD a le choix de l'endroit et de la précision de la carte).
20. Plusieurs maillons de chaîne en train de rouiller : soit 1d6 maillons ouverts, soit 1d12 maillons fermés (une courte chaîne).
21. Une pointe rouillée plantée dans un mur ou un sol en pierre.
22. D'épaisses toiles d'araignées recouvertes de moisissure et de poussière.
23. Un tas de gravats (tombés) : 2d4 sont de la taille d'une main ou plus grands.
24. Un ongle de griffe ou de serre détaché : crochu, long de plusieurs centimètres, et teinté de sang à son extrémité déchiquetée et émoussée.
25. Un morceau de fourrure arrachée au milieu de vieilles tâches de sang (sur le sol).
26. Les fragments rouillés d'une boucle de ceinture inutile et qui se désagrège.
27. Les morceaux de verre poussiéreux et couleur ambre d'une bouteille cassée depuis longtemps.
28. Un passe-partout : petit, plat et fait en cuivre.
29. Un gantelet métallique (main droite) qu'on a jeté et dont les bouts des doigts contiennent deux passe-partout et une minuscule figurine (un magicien emprisonné ? Y a-t-il un anneau magique caché ?).
30. Un morceau de lichen velu, vert et à l'odeur pestilentielle.
31. L'image d'une apparition ou l'illusion d'un tyrannœil qui descend de façon menaçante un couloir en direction des aventuriers ; elle passera simplement directement à travers eux et disparaîtra (un leurre et un moyen de faire gâcher des sorts).
32. Une mystérieuse note (le MD choisit les messages ; par exemple : « Tournez à droite aux trois dagues »).

LES RUINES DE MONTPROFONT

NIVEAU 1

Tableaux de rencontres de Montprofont

Les tableaux de niveau du donjon et de groupes PNJ que nous donnons dans le *Bestiaire Monstrueux* serviront admirablement pour Montprofont, et on peut utiliser le tableau « Rencontres en eau douce : Profondeurs tempérées » pour des rencontres dans le Sargauth, le Fleuve des Profondeurs.

Toutefois, ces tableaux deviendront vite familiers aux PJ qui explorent Montprofont pendant un certain temps ; nous vous donnons donc des alternatives. Ces tableaux reposent fortement sur les monstres spécifiques au monde de campagne FORGOTTEN REALMS®, et le MD sage passera de ces tableaux à ceux du *Bestiaire Monstrueux* ; ou mieux encore, il concevra et adaptera ses propres tableaux.

Tous les monstres énumérés dans ces tableaux sont détaillés dans ce coffret, ou apparaissent dans le *Bestiaire Monstrueux*. Dans le cas où nous donnons deux monstres, avec un « ou » entre les deux, le MD doit choisir le type rencontré qui convient le mieux à l'environnement et à la force actuelle du groupe des personnages-joueurs.

RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ERRANTS : 1ER NIVEAU

d20	Rencontre
1	3-12 ogres ou gobelours
2	2-8 araignées colossales ou rats-garous
3	4-16 orques
4	2-12 mille-pattes géants ou arcanobions
5	3-18 striges ou chauves-souris géantes
6	1-2 manticores ou leucrottas
7	1 diablotin ou serpent constricteur géant
8	2-16 goules ou modis
9	1-4 burbures ou vers charognards
10	1-12 trolls ou squelettes
11	1-20 griffes rampantes (errant, comme des prédateurs, sur ordre)
12	1-8 toiles d'araignées vivantes ou squelettes
13	1-4 heucuvas ou zombis monstres
14	2-8 crapauds géants ou blêmes
15	4-16 gobelins ou guêpes géantes
16	2-12 zombis ou trolls
17	3-12 orques ou scarabées de feu
18	2-4 rats-garous ou chacals-garous
19	1-3 rhaumbusuns ou crabes pêcheurs
20	2-8 squelettes ou dopplegangers

TABLEAU DE RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ATTIRÉS

Lorsqu'il y a une explosion, un combat important et bruyant ou toute autre trouble, le MD doit choisir un ou plusieurs « monstres attirés » qui apparaissent et font empirer les choses pour les PJ. Mieux encore, il devrait les détermine ; si ce n'est pas le cas, utilisez le tableau suivant. Si le monstre que vous obtenez est beaucoup trop puissant pour les PJ, relancez encore le dé, ou (mieux encore) mettez un spécimen blessé de ce monstre, diminuez ses pouvoirs clés ainsi que ses points de vie et les dégâts qu'il inflige. Ces rencontres dangereuses apprennent aux PJ l'une des leçons basiques de la survie en donjon, dans Montprofont et à travers tous les Royaumes : savoir quand il faut fuir !

d20	Rencontre
1	1 baiser mortel ou gauth
2	1-4 xorns ou ombres des roches
3	1-4 modis ou sharns
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vers charognards
8	2-12 lamproies terrestres ou drows
9	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
10	1 spectre ou traqueur gluant
11	3-30 orques ou hobgobelins
12	1-4 sharns ou leucrottas
13	1 bulette ou diablotin
14	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
15	2-8 molosses sataniques ou flagelleurs mentaux
16	2-20 ombres ou rats (ordinaires)
17	1-3 sharns ou gelées ocres
18	1 attrapeur ou cube gélatineux
19	12-48 jermlains
20	1-3 nagas malicieux

Puits d'entrée

VOUS COMMENCEZ ICI



LES RUINES DE MONTPROFONT

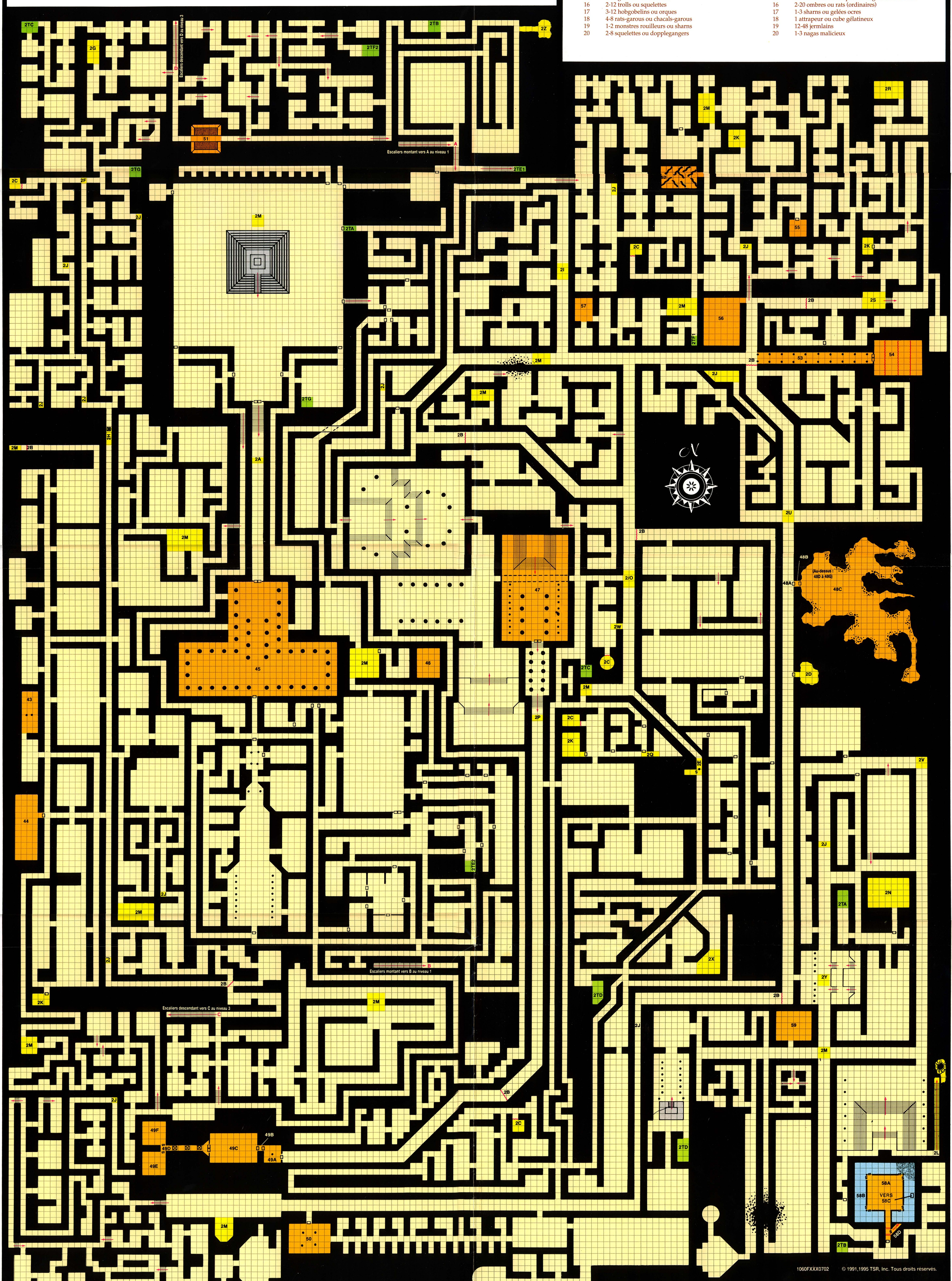
NIVEAU 2

RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ERRANTS : 2ÈME NIVEAU

d20	Rencontre
1	4-16 ogres ou gobelours
2	2-8 araignées colossales ou molosses sataniques
3	4-16 rats géants ou jermlains
4	2-12 mille-pattes géants ou scarabées de feu
5	3-18 striges ou chauves-souris géantes
6	1-2 basilics ou burbures
7	1 bulette ou rhaumbusun
8	2-16 orques ou drows (patrouille)
9	1-4 leucrottas ou vers charognards
10	1 mimique ou rôde-dessus
11	1-20 griffes rampantes (errant sur ordre) ou osquips
12	1-8 toiles d'araignées vivantes ou squelettes
13	1-4 crabes pêcheurs ou zombis monstres
14	2-8 hurleurs ou modis
15	4-16 gobelins ou kobolds
16	2-12 trolls ou squelettes
17	3-12 hobgobelins ou orques
18	4-8 rats-garous ou chacals-garous
19	1-2 monstres rouilleurs ou sharns
20	2-8 squelettes ou dopplegangers

TABLEAU DE RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ATTIRÉS

d20	Rencontre
1	1 baiser mortel ou gauth
2	1-4 xorns ou ombres des roches
3	1-4 modis ou sharns
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vers charognards
8	2-12 lamproies terrestres ou drows
9	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
10	1 spectre ou traqueur gluant
11	3-30 orques ou hobgobelins
12	1-4 sharns ou leucrottas
13	1 bulette ou diablotin
14	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
15	2-8 molosses sataniques ou flagelleurs mentaux
16	2-20 ombres ou rats (ordinaires)
17	1-3 sharns ou gelées ocres
18	1 attrapeur ou cube gélatineux
19	12-48 jermlains
20	1-3 nagas malicieux



LES RUINES DE MONTPROFONT

NIVEAU 3 - NORD

RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ERRANTS : 3ÈME NIVEAU

d20	Rencontre
1	1 galeb duhr ou baiser mortel (peut être en hibernation)
2	2-8 kenku ou belettes géantes
3	1-6 serpents volants ou ombres
4	2-8 gargouilles ou molosses sataniques
5	5-20 gobelins ou kobolds
6	3-12 ch'os-souris ou striges
7	5-20 troglodytes ou urdes
8	3-12 hommes hybrides ou drows
9	1 béhir ou gauth
10	5-20 brigands ou drows
11	1-3 sharns ou enlaceurs
12	1-4 drosères géantes ou ettins
13	2-5 flagelleurs mentaux ou ours-hiboux
14	2-12 orques ou hobgobelins
15	1-12 grandes araignées ou myconides
16	1-4 scaladars ou âmes-en-peine
17	1-6 vers de galeries ou cockatrices
18	1 limace géante ou ascomoïde
19	1-3 spores gazeuses ou ombres des roches
20	1 sorcière ou gorgimère

TABLEAU DE RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ATTIRÉS

d20	Rencontre
1	1 baiser mortel ou gauth
2	1-4 xorns ou ombres des roches
3	1-4 modis ou sharns
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vers charognards
8	2-12 lamproies terrestres ou drows
9	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
10	1 spectre ou traqueur gluant
11	3-30 orques ou hobgobelins
12	1-4 sharns ou leucrottas
13	1 bulette ou diablotin
14	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
15	2-8 molosses sataniques ou flagelleurs mentaux
16	2-20 ombres ou rats (ordinaires)
17	1-3 sharns ou gelées ocres
18	1 attrapeur ou cube gélatineux
19	12-48 jermlains
20	1-3 nagas malicieux

TABLEAU DES RENCONTRES DU SARGAUTH (PROFONDEURS DU FLEUVE)

d20	Rencontre
1	1 bunyip ou poisson-dragon
2	1-4 écrevisses géantes ou anguilles géantes
3	1-4 bichirs (poissons-poumons géants)
4	3-12 sangsues géantes ou lacédons
5	1-12 scarabées aquatiques
6	1-4 lamproies géantes ou anguilles géantes
7	1 poisson-chat géant ou morkoth
8	2-12 merrows ou grenouilles géantes
9	1-6 aiguilles géantes ou maigrichons d'eau douce
10	1 kelpie ou feu-follet
11	5-50 piranhas d'eau douce ou truites des profondeurs (comestibles, inoffensives)
12	1-4 nagas aquatiques ou néréides
13	1-4 dragons carpes (jeunes adultes) ou requins mortels
14	1-6 libellules géantes ou sangsues gutturales
15	2-8 hippocampes ou lacédons
16	2-20 koalinthes ou hommes-lézards
17	1-3 esprits des eaux ou aboleths
18	200-500 (1 nuée) sangsues
19	5-20 boueux
20	2-24 kuo-toa



1060FXXX0703



LES RUINES DE MONTPROFONT

NIVEAU 3 - SUD

RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ERRANTS : 3ÈME NIVEAU

d20	Rencontre
1	1 galeb duhr ou baiser mortel (peut être en hibernation)
2	2-8 kenku ou belettes géantes
3	1-6 serpents volants ou ombres
4	2-8 gargouilles ou molosses sataniques
5	5-20 gobelins ou kobolds
6	3-12 ch'os-souris ou striges
7	5-20 troglodytes ou urdes
8	3-12 hommes hybrides ou drows
9	1 béhir ou gauth
10	5-20 brigands ou drows
11	1-3 sharns ou enlaceurs
12	1-4 drosères géantes ou ettins
13	2-5 flagelleurs mentaux ou ours-hiboux
14	2-12 orques ou hobgobelins
15	1-12 grandes araignées ou myconides
16	1-4 scaladars ou âmes-en-peine
17	1-6 vers de galeries ou cockatrices
18	1 limace géante ou ascomoïde
19	1-3 spores gazeuses ou ombres des roches
20	1 sorcière ou gorgimère

TABLEAU DE RENCONTRES AVEC DES MONSTRES ATTIRÉS

d20	Rencontre
1	1 baiser mortel ou gauth
2	1-4 xorns ou ombres des roches
3	1-4 modis ou sharns
4	3-12 dopplegangers ou gnolls
5	1-12 trolls
6	1-4 ettins ou fomorians
7	1-6 vers charognards
8	2-12 lamproies terrestres ou drows
9	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
10	1 spectre ou traqueur gluant
11	3-30 orques ou hobgobelins
12	1-4 sharns ou leucrottas
13	1 bulette ou diablotin
14	1-6 goules ou aventuriers (groupe de PNJ)
15	2-8 molosses sataniques ou flagelleurs mentaux
16	2-20 ombres ou rats (ordinaires)
17	1-3 sharns ou gelées ocres
18	1 attrapeur ou cube gélatineux
19	12-48 jermlains
20	1-3 nagas malicieux





Coffret

AFFRONTEZ LES RUINES

MONTPROFONT vous attend : le légendaire et redouté champ de bataille des Royaumes : « Le plus profond de tous les donjons ».

OSEREZ-VOUS AFFRONTER... des kilomètres et des kilomètres de pièges mortels, de trésors scintillants, de pièces étranges et mystérieuses, et de monstres qui glissent, rôdent furtivement ou se tapissent dans l'ombre ? Ils vous attendent sous Eauprofonde.

MONTPROFONT est un donjon pour jouer à AD&D® 2ème Édition : l'exploration de donjon la plus ancienne, grande et mortelle des Royaumes Oubliés. C'est un lieu où les aventuriers intrépides s'efforcent de devenir des vétérans, de se faire une place parmi les gens riches et célèbres (s'ils survivent à ces profondeurs). Entrez dans un labyrinthe infini où la mort patiente possède un millier de visages, et où les trésors se trouvent cachés dans un millier d'endroits.

C'est justement le décor pour une grande, mémorable et longue partie d'AD&D, le lieu parfait que vous n'oublierez jamais. Alors, donnez-vous la peine d'entrer. Faites attention quand vous marchez au milieu des crânes. Oh et puis, bonne chance, vous en aurez besoin.

Le coffret de campagne les RUINES DE MONTPROFONT contient :

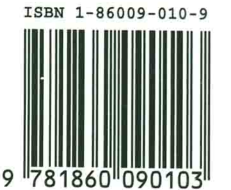
- Un livre de 128 pages qui décrit Montprofont, son histoire, ses horreurs, ainsi que des détails sur les trois premiers niveaux du donjon.
- Un livret d'aventure de 32 pages à utiliser exclusivement dans Montprofont et Eauprofonde.
- Quatre cartes en couleur de ce vaste et dangereux donjon.
- Huit pages de nouveaux monstres pour le *Bestiaire Monstrueux*.
- Huit cartes solides pleines de pièges, de trésors et de babioles pour remplir vos donjons.

Conçu par Ed Greenwood

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom


ISBN 1-86009-010-9
9 781860 090103

1060F